Science-Fiction • Fantasy • Horror

Wydanie specjalne z CD CLICK!

FANTASY

10.99 zł (w tym 7% vat)

grudzień 2002 (7/2002) • indeks 358932

Opowiadania • Recenzje • Przegląd filmów TV • Kino & DVD

Tuż przed premierą

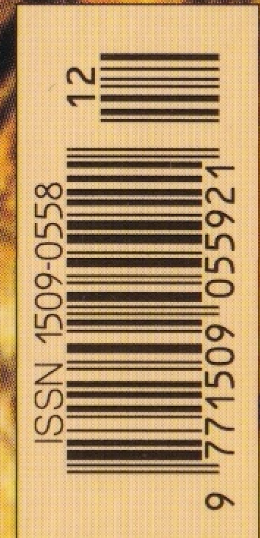
Harry Potter

Dyskretny urok smoczych jaj

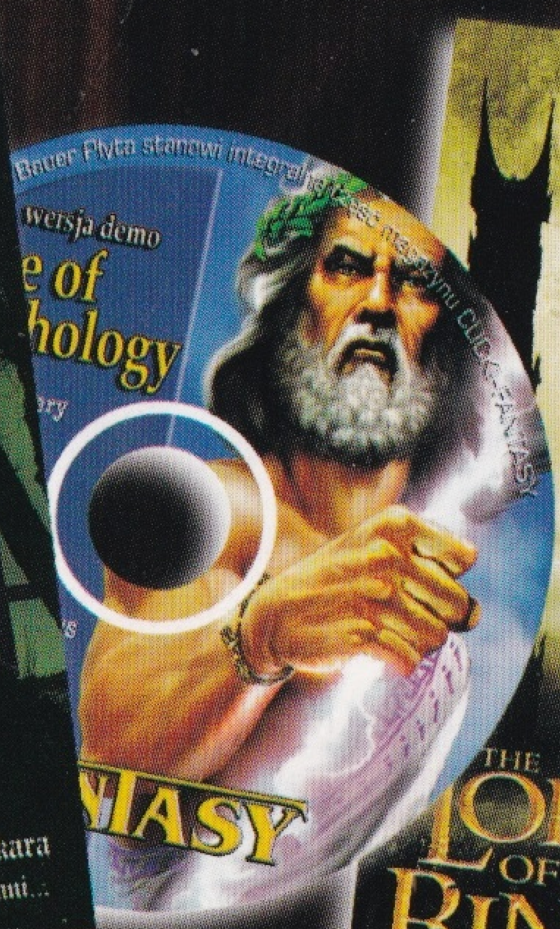
DragonBall

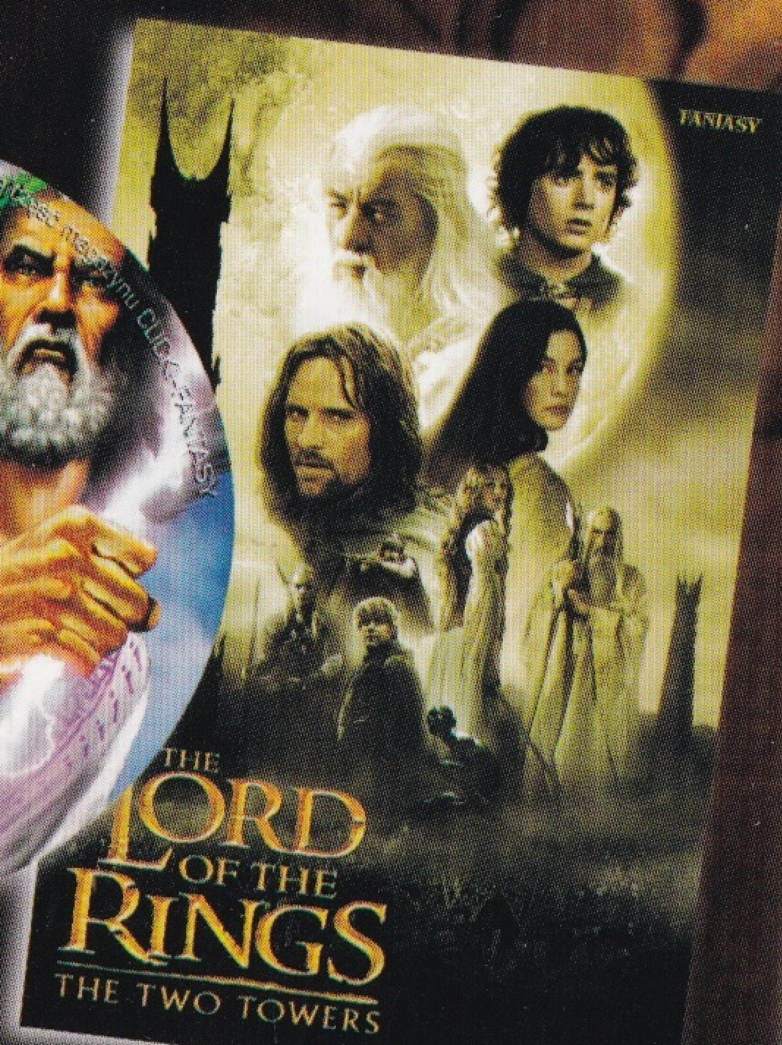
Znajomi Frankensteina

Słynne potwory









Wywiad z

Adrianem Chmielarzem

TRZY WIELKIE GRY RPG.

Już w sprzedaży!

FORGOTTEN REALMS

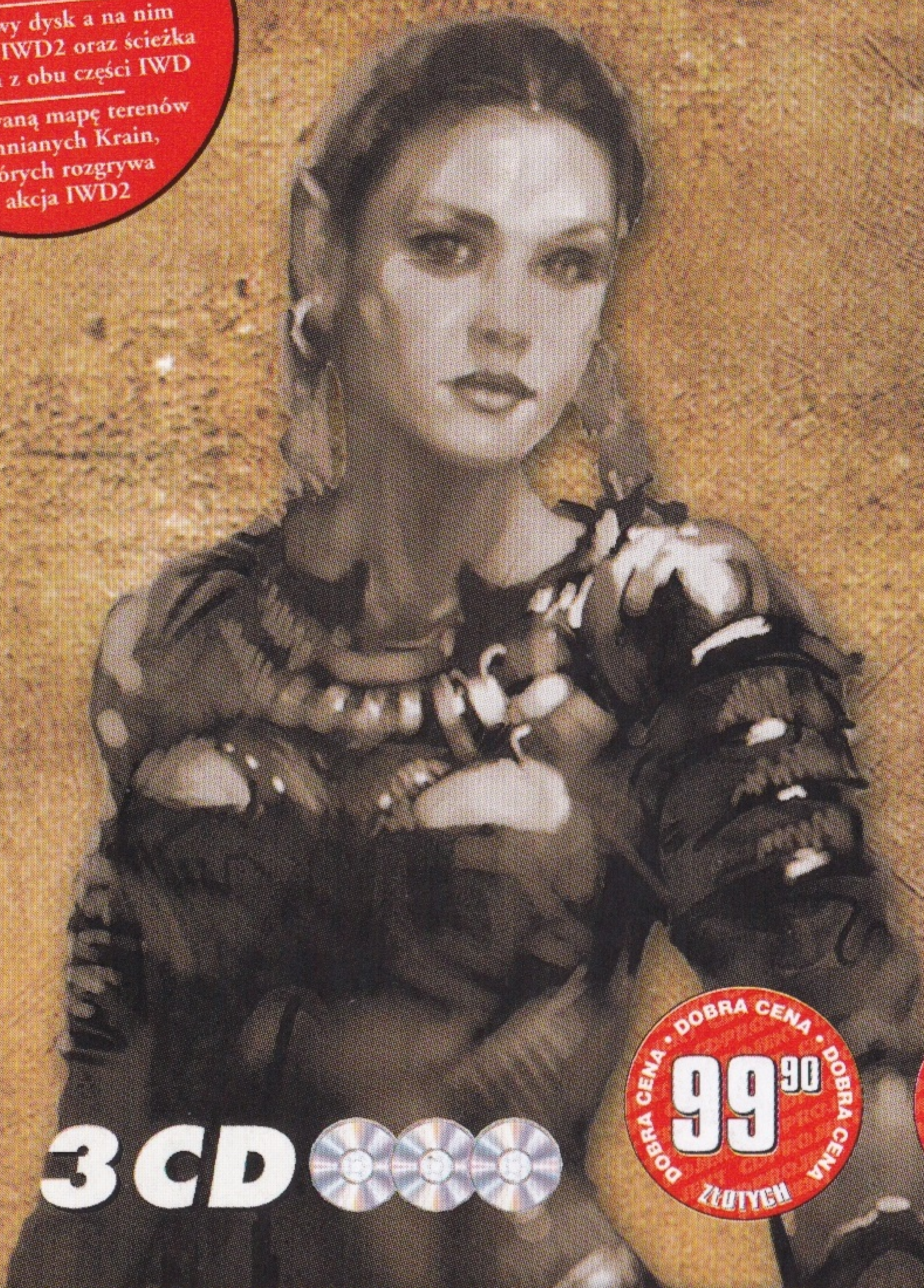
ICEWIND DALE II

Po bliższym obcowaniu z grą muszę napisać jedno: jest bardzo dobra!
CD Action

„Icewind Dale II" jest taką grą, o której już przed premierą wiadomo, że [...] na pewno nas nie zawiedzie
www.gry-online.com.pl

Wyjątkowa polska wersja zawiera dodatki dostępne w innych krajach tylko w Edycji Kolekcjonerskiej:

- Bonusowy dysk a na nim dodatki do IWD2 oraz ścieżka dźwiękowa z obu części IWD
- Drukowaną mapę terenów Zapomnianych Krain, na których rozgrywa się akcja IWD2



Już w sprzedaży!

NEVERWINTER NIGHTS™

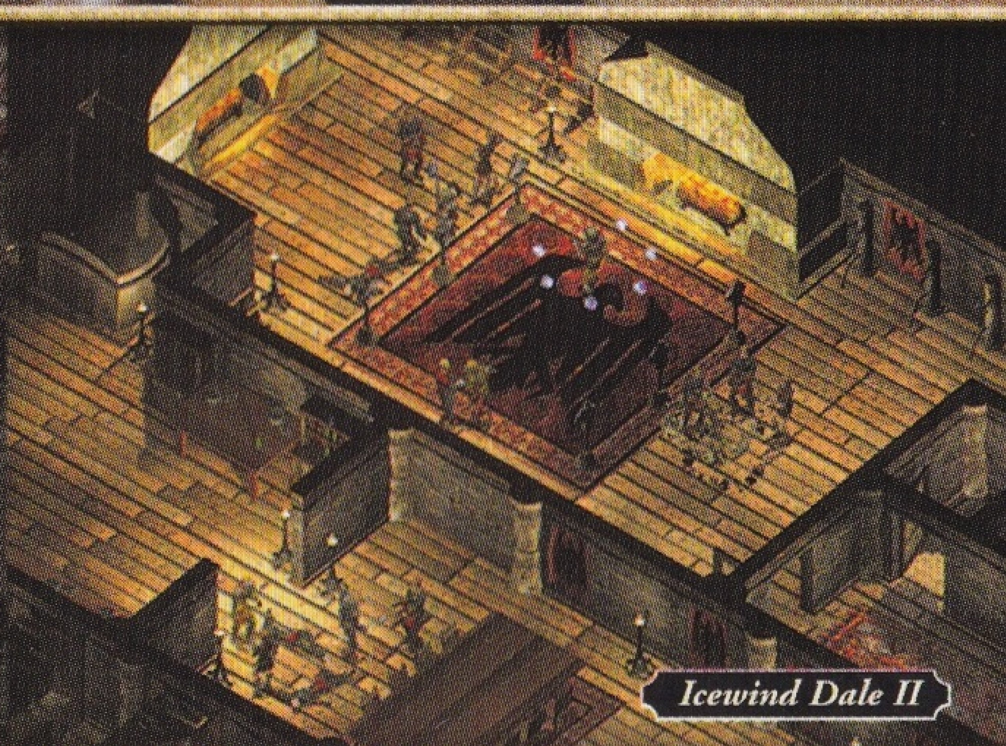
„Mamy przełom, proszę Państwa, prawdziwy przełom. Czegoś takiego jeszcze najzwyczajniej w świecie nie było!"
CD Action
Najwyższa możliwa ocena 10/10

Wyjątkowa polska wersja Neverwinter Nights zawiera:

- grę Neverwinter Nights w polskiej wersji na 3 CD
- bonusową płytę z mnóstwem dodatków i modów do NWN PL
- kartę pomocy podręcznej
- wyczerpującą instrukcję do gry




Icewind Dale II


Icewind Dale II


Neverwinter Nights


Neverwinter Nights

Podziwiaj ręcznie wykonaną i dopracowaną w najmniejszych detalach grafikę w rozdzielczości aż do 2048x1536.

Wypróbuj nowe zasady trzeciej edycji Dungeons & Dragons. To między innymi wiele nowych atrybutów postaci wpływających na rozgrywkę.

Zmieniająca się zależnie od przebiegu akcji gry muzyka spowoduje, że poczujesz się jakbyś brał udział w interaktywnym filmie.

Zobacz niesamowicie dopracowaną trójwymiarową grafikę i znakomite efekty świetlne!



Advanced Dungeons&Dragons

BioWARE™ INFINITY ENGINE







BioWARE CORP



TRZY WIELKIE PRZYGODY.

W sprzedaży od 4 grudnia

The Elder Scrolls III MORROWIND™

Morrowind jest grą RPG, która wyznaczają nową jakość w tym gatunku. Rewelacyjna grafika godna najlepszych gier akcji, znakomite animacje oraz muzyka budująca niesamowitą atmosferę, to jedynie część atrakcji! Morrowind to przede wszystkim niezwykle rozbudowana fabuła (ponad 5000 stron maszynopisu!) wyróżniająca tę grę spośród innych erpegów.

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA • 99,90 ZŁOTYCH

- Kontynuacja niezwykle popularnych wśród miłośników RPG, wcześniejszych części gry - Elder Scrolls: Daggerfall oraz Elder Scrolls: Arena.
- Wielowątkowa i bogata fabuła pozwalająca na niespotykaną dowolność prowadzenia rozgrywki.
- Setki lokacji do zbadania (m.in. lasy, podziemia, wioski, miasta) oraz wiele zadań zapewnią znakomitą, wielogodzinną rozrywkę.
- Twoje postępowanie wpływa bezpośrednio na rozwój fabuły oraz zachowanie innych postaci wobec Ciebie.
- Edytor gry, pozwalający na tworzenie nowych lokacji, rodzajów broni, przedmiotów oraz postaci.
- Dopracowana w najdrobniejszych detalach grafika z efektami pogodowymi oraz cyklem dzień/noc. Jedna z najlepszych animacji postaci i potworów w grach komputerowych.
- Unikalny system magii, dzięki któremu wraz ze zdobywaniem doświadczenia możesz tworzyć własne, potężne zaklęcia.
- Konfigurowalny interfejs użytkownika, pozwalający na ukrywanie, zmianę rozmiaru oraz manipulowanie oknami informacyjnymi za pomocą myszki.
- Polska „kinowa" wersja językowa opracowana przez CD Projekt.





Spotykaj setki postaci, z których każda ma inną osobowość i swoją własną historię.

Podziwiaj piękno niezwykle realistycznie odtworzonych krajobrazów.

Podróżuj poprzez jeden z największych światów, wykreowanych w grach komputerowych.

Daj się pochłonąć niezwykle wciągającej, wielowątkowej i niesamowicie rozbudowanej fabule gry Morrowind.

W NUMERZE



Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Redaguje zespół:
Piotr Moskal (redaktor naczelny), Jacek Piekara (z-ca red. nacz., red. mer.), Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, 517-01-93, fax. 517-04-68

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty:
Paulina Braiter, Artur Marciniak, Maciej Nowak-Kreyer, Tomasz Nowak, Jacek Piekara, Piotr Moskal, Jolanta Lisowska, Kamil Śmiałkowski, Andrzej Zaremba, Paweł Ziemkiewicz

Adres korespondencyjny:
CLICK! FANTASY, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA,

Fantasy w Sieci:
http://fantasy.gry-online.pl/click
e-mail: click@click.pl

Dyrektor wydawniczy:
Zbigniew Bański, Jerzy Szulwic

Dział reklamy:
Monika Walczak (kierownik), Maciej Szwajkowski, Aleksandra Blicharz tel. /0-22/ 511-74-41

Druk:
Drukarnia wydawnictwa Bauer w Ciechanowie & DPA Printing Company Kraków

ISSN 1509-0558



Zdjęcie na okładce: ©2002 Warner Bros., zdjęcie w spisie treści – redakcja

NASTĘPNY NUMER JUŻ 25 LUTEGO 2003

Książki

Recenzujemy najważniejsze książki ostatnich tygodni. Czy warto kupić nowe dzieła Sapkowskiego, Kinga, Ziemkiewicza, Pilipiuka i innych?

TV Guide

Widząc ogrom oferty telewizyjnej czujemy się czasami skołowani i zagubieni. Co obejrzeć? Na który kanał przełączyć telewizor? Nasz TV Guide pomoże ci wybrać najbardziej wartościowe pozycje.

DVD & Kino

W czasie Świąt na sklepowych półkach pojawia się mnóstwo filmów na DVD. Na co warto wydać ciężko zarobione pieniądze? Dyskretnie radzimy... A poza tym odwiedzamy plan Starej Baśni i podziwiamy Michała Żebrowskiego oraz jego kobitki.

Konkursy

Ooogromna porcja super atrakcyjnych nagród! Zapraszamy do zabawy... A poza tym zobaczcie, kto i co wygrał w poprzednich konkursach. I zazdrośćcie! :)

Wolno kopać!

Andrzej Sapkowski: "Jak zobaczyłem po raz pierwszy film, miałem ochotę wyemigrować i nigdy nie wrócić do Polski". Publikujemy opinie internautów o najgorszym polskim filmie wszech czasów. Redaktor Gollum – nowo zatrudniony pracownik Fantasy – przyznał mu nagrodę Zgniłej Parówy za rok 2002...

Opowiadanie

„...Główna sala domu kultury w Wojsławicach nabita była po brzegi. Członkowie partii, milicjanci, zomowcy, ubecy...". Jakub Wędrowycz zamienia się rolami ze świętym Mikołajem!





ANKIETA

Jak zapewne zauważyliście, w tym numerze Fantasy zaszły spore zmiany. Chcielibyśmy dowiedzieć się, czy nowa formuła pisma wam odpowiada i czego od nas oczekujecie. Prosimy was o udział w krótkiej ankiecie: z podanych odpowiedzi wybierzcie dwie z którymi się zgadzacie i wyślijcie do nas SMS pod numer 7164. Wśród głosujących rozlosujemy 50 nagród: książek, albumów oraz gier...

A) Chcę, aby Fantasy z płytą CD kosztował nie więcej niż 7.50 zł
B) Zgadzam się od czasu do czasu zapłacić około 11 złotych za Fantasy z płytą CD i dołączoną książką
C) Każdy numer Fantasy powinien mieć dołączoną płytę CD i książkę, i może wtedy kosztować około 11 złotych
D) Uważam, że ten numer Fantasy jest zbyt poważny
E) Uważam, że ten numer Fantasy jest za bardzo dziecinny
F) Uważam, że ten numer Fantasy jest taki, jak trzeba i pozostałe powinny być podobne

Jako treść SMS wpiszcie CL.AF.#.# (zamiast pierwszego # wpiszcie A, B, C; zamiast drugiego # zaś D, E, F) np. CL.AF.B.F

Koszt wysłania SMS – 1.22 zł z VAT
Na zgłoszenia czekamy do 30 stycznia 2003

Moi Drodzy,



spotykamy się już po raz szósty i tym razem przygotowaliśmy dla Was nie lada atrakcje. Do płyty CD zapewne zdołaliście się już przyzwyczaić, ale po raz pierwszy w historii polskiej fantastyki zdarza się, by pismo dołączyło książkę! A my tak zrobiliśmy! Zamieszczamy w niej jedenaście opowiadań znanych polskich pisarzy, które w znakomitej większości zostały napisane na nasze specjalne zamówienie. I nie da się ukryć, że kiedy wziąłem tę książkę do rąk, był to moment zarówno wzruszenia, jak i uznania dla naszych Autorów, którzy naprawdę nie dostali zbyt długiego terminu na skończenie pracy. Ot, profesjonalizm, panie dzieju...

Książka – oto coś dla ducha. Ale mamy również prezent dla Waszych oczu. Piękny plakat (słuchając licznych próśb Czytelników, zamieściliśmy go luzem, by nie został podziurawiony zszywkami) sprawi przyjemność zarówno miłośnikom Dragon Ball, jak i Władcy Pierścieni. Kto nienawidzi "smoczych jaj" będzie sobie oglądać Froda oraz kumpli i na odwrót...

Poza tym bardzo jestem ciekaw Waszych opinii na temat nowego wyglądu pisma. Staraliśmy się, by było przejrzyste, śliczne oraz wygodne i mam nadzieję, że nam się udało.

Żegnamy się z Wami wyjątkowo na nieco dłużej niż 2 miesiące. Fantasy-Click znajdziecie w kioskach pod koniec lutego 2003.

A z okazji Świąt oraz Nowego Roku życzę Wam: Lary Croft do ogrzewania łóżeczka (panie czytają: Aragorna), profesora Dumbledore w roli nauczyciela, Legolasa jako sparringpartnera i całego złota krasnoludów (bez pilnujących go smoków, rzecz jasna!). No i zdrowia co najmniej takiego, jakie ma Hagrid.

Jacek Piekara

Sto milionów dolców i już dam sobie radę...

z Adrianem Chmielarzem rozmawia Jacek Piekara



- **Imie i nazwisko:** Adrian Chmielarz
- **Zawód:** game designer
- **Znak Zodiaku:** Baran
- **Ulubione zajecie:** o pierwszym nie powiem, bo nie nadaje sie do druku. Ale drugie to dobra rozmowa przy wódce
- **Ulubiona potrawa:** kotlet z piersi kurczaka, ziemniaki puree z mlekiem i mizeria
- **Ulubiony pisarz:** Raymond Chandler
- **Film i ksiażka, które zabrałbym na bezludną wyspę:** film: „Poza światem" z Tomem Hanksem, książka: „Jak zbudować tratwę z trzcinki"
- **Miasto, w którym chciałbym żyć:** ...i żyję: Warszawa
- **Czego już nigdy nie uda mi się osiągnąć:** „nigdy" to bardzo mocne słowo, niepotrzebna ta brawura
- **Największe marzenie:** wzorcowo prywatne
- **Gdybym spotkał Złotą Rybkę, to:** wbrew pozorom wolę marzenia spełniać osobiście, inaczej tracą smak, a czasem sens. Poprosiłbym ją więc (założywszy, że może spełniać tylko prywatne zachcianki) o jakieś sto milionów dolarów. Potem już starałbym się dać sobie radę sam.
- **Ulubiona maksyma:** możliwość nie oznacza konieczności
- **Epoka, w której chciałbym życ:** obecne millennium, w całości.

J.P.: Adrian Chmielarz, czyli kto? Jeszcze artysta, czy już tylko biznesmen?

A.Ch.: Biznes to rzecz trzy razy nudniejsza od polskiego kina moralnego niepokoju. Smutnym faktem jest to, że studiowałem takiż kierunek. Na szczęście pozwoliło mi to zrozumieć, jak mocno przygnębiającą sprawą są poziome struktury zarządzania i zarzucić tę nieszczęsną drogę życiową.

Kiedy ktoś mówi o sobie „artysta", jest pretensjonalnym bufonem. Kiedy faktycznie jest artystą, a wzbrania się przed takim określeniem, jest pretensjonalnym skromnisiem. Ja jeszcze nie mam tego problemu, bo artystą nie jestem. Chciałbym nim być, owszem. Ale w grach komputerowych miana tego dorobiło się ledwie kilka osób, np. twórcy serii SILENT HILL. Jeśli uda mi się kiedyś do nich dołączyć, będę szczęśliwszy niż Gandhi po extasy.

Natomiast pytanie, jak rozumiem, wynika z tego, że w swojej pracy muszę łączyć stronę twórczą (design gier) i wytwórczą (zarządzanie firmą). Jakoś sobie radzę, nie ja pierwszy i nie ostatni mam taki problem. Choć oczywiście dzień, w którym mam zawieźć faktury księgowej, nie jest moim ulubionym dniem, ziewam jak hipopotam na samą myśl o tym. Mam nadzieję, że z rozwojem People Can Fly uda się tego garbu pozbyć, a przynajmniej mocno go przyklepać.

J.P.: Otrzymuję ogrooomne ilości listów, których autorzy pytają, jak zrealizować grę komputerową (zwykle oczywiście mierzą wysoko, bo w serie DIABLO, WARCRAFT czy HEROES OF MIGHT&MAGIC). Ty przygotowałeś już kilka gier sprzedawanych w krajach całego świata. Więc powiedz: jak zrobić grę? Czym trzeba dysponować?

A.Ch.: Talentem, inteligencją, siłą przebicia, wytrwałością, rozwiniętą zdolnością analizy i syntezy, charyzmą i odpornością na stres. Tudzież żołądkiem odpornym na zalew pizzy, Pepsi i Red Bulla, szerokim wachlarzem wyrazów powszechnie uważanych za obelżywe, akceptacją ograniczeń życia towarzyskiego oraz gotowością na mutacje genetyczne od promieniowania monitora.

J.P.: No dobra, a poważnie?

A.Ch.: Myślisz, że to żart? Może w drugiej części. Większość cech z pierwszej jest naprawdę niezbędna i tyczy się to nie tylko robienia gier, ale też grania w kapeli czy kręcenia filmów. Bo jeśli do stworzenia sensownej gry wymienionych przeze mnie zalet nie trzeba, to dlaczego pełno jest gier złych, a mało dobrych?

Oczywiście, jak mawiał kardynał de coś-tam, wszyscy narzekają na brak pieniędzy, ale nikt nie narzeka na brak rozumu. I każdemu się wydaje, że śpiewać może, czego rozbrajającym dowodem są odcinki programu „Idol". Pamiętam, kiedyś jeden z dziennikarzy zapytał mnie, dlaczego z Polski nie wychodzi dużo dobrych gier, bo przecież „u nas ci talentu nie brakuje". Otóż mam wstrząsającą wiadomość, ale brakuje. Najlepszą drogą do zrobienia udanej gry jest zahaczyć się w firmie już istniejącej. Jeśli ktoś ma talent, zostanie przyjęty nawet wtedy, gdy nie ma na niego funduszy. Zamiast więc marzyć o napisaniu w trójkę czwartego WARCRAFTA, lepiej szkolić swój indywidualny talent i zacząć powoli.

J.P.: Większość gier komputerowych, większość sławnych hitów jest fabularnie bliska science-fiction lub fantasy. Jak myślisz, czemu? Co powoduje, że jedni ludzie chcą pisać o czarodziejach, kosmitach i smokach, a inni chcą uczestniczyć w przygodach takich bohaterów?

A.Ch.: A co interesującego jest w kierowaniu przeciętnym człowiekiem, robieniu zakupów w supermarkecie, wybieraniu butów na kolację...

J.P.: Zaraz, zaraz...

A.Ch.: Dobra, wiem sam: właśnie opisałem najlepiej sprzedającą się grę na świecie, THE SIMS. S-f czy fantasy jest – po prostu – ciekawe, ale odmiennie niż w przypadku kina czy książki, w grze rzeczywiście JEST się głównym bohaterem. I to naturalnie przyciąga, bo większość ludzi uważa, że w życiu osiągnęłoby więcej, gdyby nie ten cholerny los, co to im kłody pod nogi rzuca. W grze komputerowej mają to sobie okazję udowodnić i od razu czują się lepiej, gdy potrójnym fireballem wykończą złego smoka Ghardona czy armią czołgów rozjadą wrednego afrykańskiego kacyka.

J.P.: Dokończ zdanie: „Jeśli interesujesz się fantastyką, to...".

A.Ch.: ...prawdopodobnie masz chłonny, otwarty umysł. Nawet ci, którzy szukają czystej ucieczki od skrzeczącej rzeczywistości, często charakteryzują się zdolnością akceptacji rozwiązań powodujących zaćmę wzroku u innych. To jednak broń obosieczna, bo często miłośnicy fantastyki nie potrafią stosować brzytwy Ockhama w swoim codziennym życiu i rozmieniają na drobne rzeczy, które wymagają prostego podejścia do sprawy. Innymi słowy, kochajmy fantastykę gorącym sercem i przytomną głową.

J.P.: Sądzę, że dla człowieka z roku 1973 nasz świat byłby wręcz niewyobrażalny. Wybierzmy się więc w podróż w czasie i opowiedz, jak wygląda życie przeciętnego Amerykanina w roku 2033. Zacznijmy od domu. Sprzęt RTV...

A.Ch.: ...to projektor na ścianę lub telewizor 100-calowy o rozdzielczości przekraczającej rozdzielczość ludzkiego oka. Tu wielkiej rewolucji nie przewiduję, żadnych trójwymiarów czy też osobnych pomieszczeń TV, bo nikt nie będzie przebudowywał mieszkań, skoro nadal czasem brakuje na bułki. Natomiast oczekuję rewolucji w dźwięku. Nawet dzisiejsze, solidnie wypasione zestawy ośmiu głośników (Dolby Digital 7.1) to nic innego, jak osiem źródeł dźwięku. Kłopot z kablami, kłopot z miejscem... Są już pierwsze próby dotarcia dźwiękiem „od środka", a nie przez ucho. Wtedy ma szansę być naprawdę 3D.

A z tym 1973 dramatyzujesz. „Przeminęło z wiatrem" powstało w 1939 i nadal się broni nie tylko od

strony opowieści, ale i od strony realizacji. Zmieniło się pozornie tak dużo, ale w rzeczywistości tak mało...

J.P.: Nie zgadzam się: różnica jest na pewno większa niż między wiekiem XVI a XIX, a to minęło tylko 30, a nie 300 lat. Ale wracajmy do pytania. Komputery i konsole?

A.Ch.: Tu się boję o wróżbę, bo możliwości jest wiele. Czy pójdziemy w gry sieciowe, po Interecie, i skończymy jak u Lema, przykuci do setek kabelków opowiadających o światach pełnych pięknych czarownic i rozszalałych demonów? Czy technologia będzie się poprawiać, czy zmieniać? Czy też konsole w ogóle pójdą w kąt, bo znajdzie się inna, jeszcze ciekawsza rozrywka? Poddaję się.

J.P.: Czy już możemy zamknąć się w wirtualnych światach naszych wyobrażeń? Podłączeni do odpowiednich czujników przeżywać niezwykłe przygody, tak jakby miały one miejsce w świecie rzeczywistym?

A.Ch.: Jeśli technologia będzie tylko ewoluować, nigdy. Zrobienie jednego modelu rzeczywistej postaci, jej animacje itd. to robota na lata dla setek ludzi. Jeśli zaś zdarzy się rewolucja, to jest szansa. Przykładem rewolucji może być kontrolowane pobudzanie części mózgu odpowiedzialnej za marzenia senne.

J.P.: W jaki sposób podróżujemy? Wynaleziono nowe środki transportu?

A.Ch.: Tak, wszyscy jadą na Gingerze, hehehe... W roku 2033, o ile się nie mylę, ropy będzie już niewiele, więc zapewne duże firmy w końcu dopuszczą do szerokiej produkcji alternatywne źródła zasilania.

Problem z tego typu pytaniami jest: czy mam ci odpowiedzieć, jak będzie, czy też jak bym chciał, żeby było. Bo jeśli to pierwsze, to nie wiem. Ewolucyjnie wszystko będzie w wersji „plus" (bezpieczniejsze, ładniejsze, sprawniejsze auta), ale bez rewolucji, czyli bez kompletnie nowego podejścia do sprawy, nic wielkiego się nie stanie. A rewolucji technologicznej z definicji przewidzieć nie można.

Kiedyś banda futurologów, a więc ludzi zajmujących się tym zawodowo, skompromitowała się przepowiedniami na rok 2000. Bodajże mieliśmy już mieszkać na Marsie, latać jak ptaki, ple, ple. Nie chciałbym zapisać się do tego klubu.

J.P.: Czy dotarliśmy już na inne planety, czy też błąkamy się beznadziejnie w okolicach Księżyca jak dzisiaj? Czy na naszym satelicie mamy już stałą, załogową bazę?

A.Ch.: Frankly, my dear, I don't give a damn.

J.P.: Dalej jest tak ogromna różnica pomiędzy biednymi i bogatymi? To znaczy Amerykanie tarzają się w kawiorze, a Etiopczycy umierają z głodu?

A.Ch.: No pewnie. Etiopczycy są sami sobie winni, że klepią biedę. Zanim ktoś wyzwie mnie od rasistów, niech się dobrze przyjrzy temu, co się tam dzieje. Ale zawsze w dziejach świata ktoś miał lepiej, a ktoś gorzej, teraz nam się to globalizuje, ale strefy biedy i bogactwa nadal pozostaną. Zawsze ktoś będzie pracować na kogoś innego, to prosta zależność.

A wirusów, bomb atomowych i innych niebezpieczeństw bym się nie obawiał. Bardziej drżę przed unifikacją kultur i polityczną poprawnością.

J.P.: Prezydentem USA była już kobieta albo Murzyn?

A.Ch.: Kobiety genetycznie są niezdolne do szybkiego podejmowania trudnych decyzji...



J.P.: Taaak? A słyszałem, że jakaś poszła z tobą kiedyś do łóżka pod wpływem impulsu...

A.Ch.: ... dlatego żadna z nich nie pracuje jako kontroler lotu (bardzo proszę o nieprzysyłanie mi przykładów, że gdzieś w Nowej Zelandii jest jednak taka pani). Nie ma się co obrażać i dyskutować z faktami, mężczyźni też mają swoje wady i nie sprawdzają się w pewnych zawodach. Także jeśli kobieta byłaby już prezydentem, to musiałaby być osobą wyjątkową jak Margaret Thatcher. Wierzę, iż wyborcom nigdy nie będzie wszystko jedno, czy wybrać kobietę czy mężczyznę. Ostatnio we Francji okazało się, że czołowi lewicowi politycy, plujący na lewo i prawo hasłami o równości i grozie elitaryzmu, posyłali wszyscy jak jeden mąż swoje dzieci do najdroższych i najbardziej prestiżowych szkół prywatnych. Spodziewam się więc, że dużo będzie gadania o roli kobiet w polityce, a skończy się i tak na Bushu XIX.

Co do Murzyna, tu pole do dywagacji jest o wiele szersze, ale jeśli mam być szczery, nie sądzę. Nie postawiłbym jednak na to złamanego szeląga.

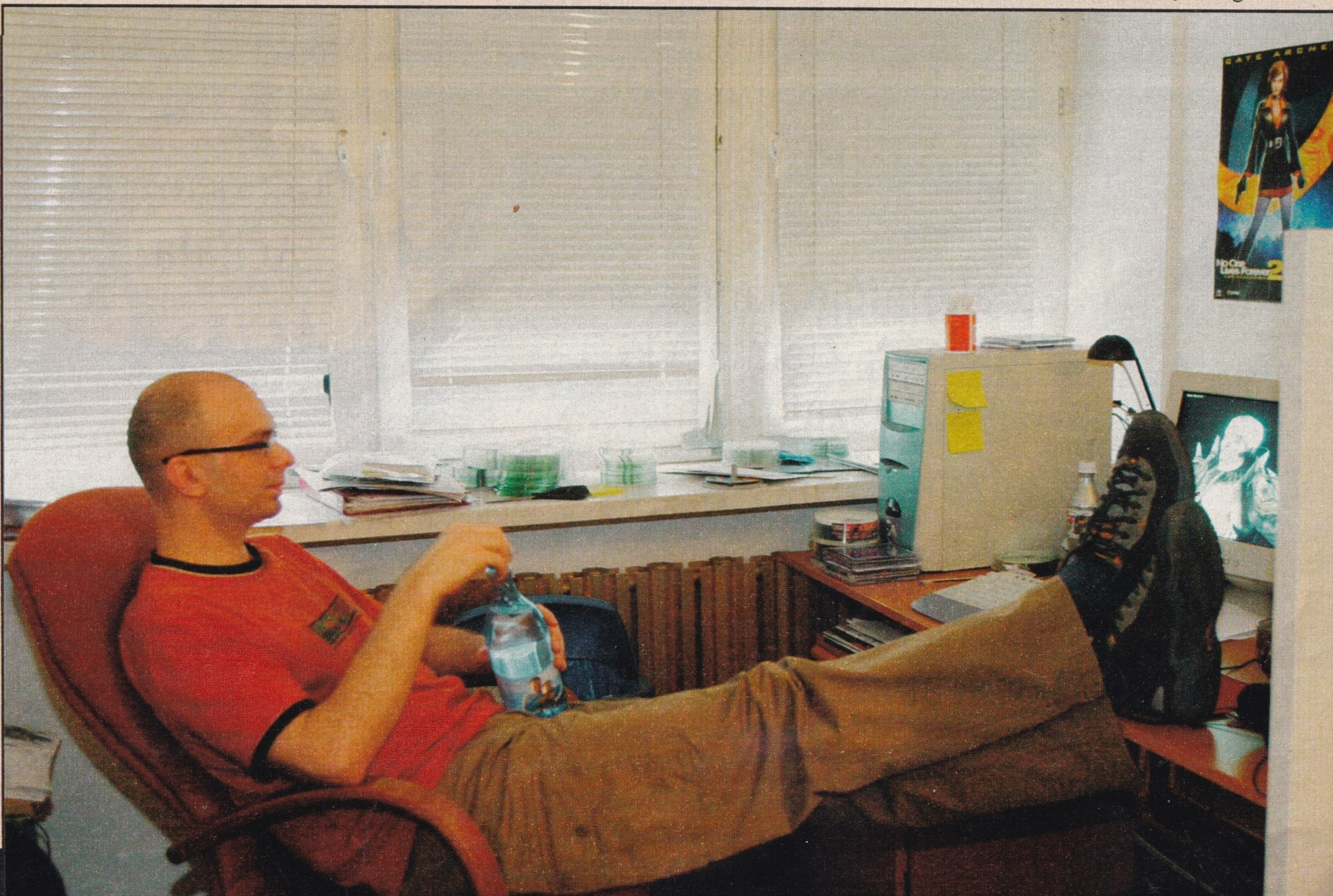
J.P.: Kilka miesięcy temu, w rozmowie z Tomaszem Kołodziejczakiem, zauważyłem, że większość twórców i miłośników fantastyki to zwolennicy twardej prawicy i entuzjaści surowej gry ekonomicznej, a nie takiego socjalistycznego bałaganu dzisiejszych czasów. Jak myślisz, czemu tak jest?

A.Ch.: Wspominałem już o otwartym umyśle miłośnika fantastyki i to jest właśnie jeden z dowodów. By zaakceptować rozwiązania ukrywane przed Polakami przez 50 lat, trzeba umieć spojrzeć dalej niż koniec własnego nosa. Dam ci przykład. Jechałem kiedyś pociągiem z bardzo inteligentnym znajomym i opowiedziałem mu o podatku pogłównym, a więc każdy płaci stałą kwotę podatku, żadnych zbrodniczych procentów. Rzucał kontrargumenty całą podróż, ale że to jest koncepcja spójna i sensowna, to przyznał w końcu jednak, że mam rację. Ale nawet jemu zajęło jeszcze chyba ze 3 tygodnie, zanim mentalnie zaakceptował takie koncepcje. Jeszcze więc długa droga przed nami.

Natomiast z tą twardą prawicą to bym nie przesadzał, nawet Rafał Ziemkiewicz ostatnio chyba już nie macha ostrzem ćwiczonym na grzbietach niewiernych. Abstrahując od faktu, że w Polsce prawicą nazywa się wszelkiego rodzaju socjalistów (co w programie gospodarczym LPR jest prawicowego, Bóg – nomen omen – raczy wiedzieć), to myślę, że mało jest czysto katolickich wielbicieli s-f. Bo oni wiedzą, że to tylko jedna z propozycji.

J.P.:Dziękuję ci za rozmowę i powodzenia w najnowszym projekcie.

A.Ch.: Już na wiosnę wyjaśni się, czy zostałem milionerem...



Zdjęcia: Tomasz Jędrzejowski, FotoStudio wydawnictwa Bauer

Artur Marciniak

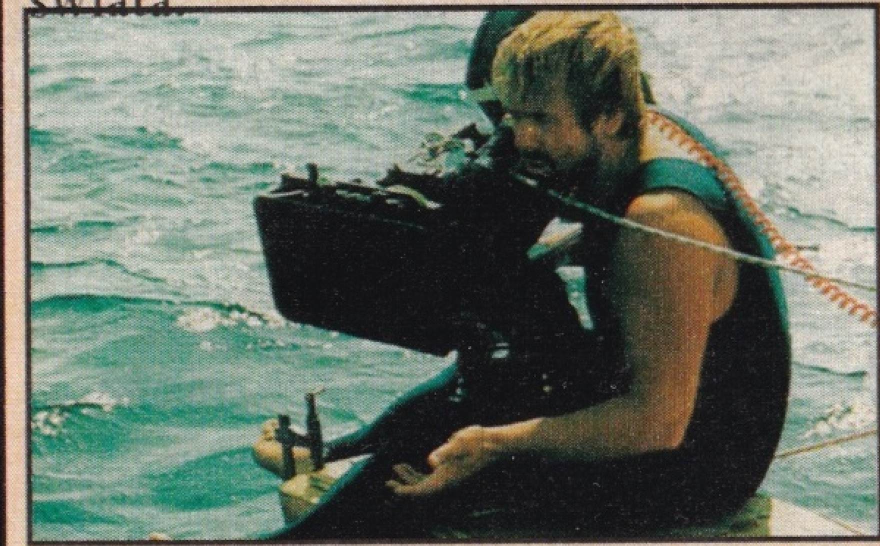
Nowa gwiazda

Niewiele ponad 20 lat, sukcesy na koncie i zapowiedź wielkiej kariery... Miło, prawda? A tak właśnie wygląda życie Izabeli Szolc, autorki, której opowiadanie „Pani Gryfów" można było przeczytać w numerze Fantasy z czerwca 2002. Izabela otrzymała wyróżnienie w konkursie „Szukamy polskiej Bridget Jones" i zakupiono już prawa do filmowej realizacji tej powieści (reżyserem będzie Witold Adamek, autor „Poniedziałku" oraz „Wtorku"). Poza tym otrzymała nagrodę w Konkursie Dramaturgicznym Stowarzyszenia „Drama" przy Teatrze Ateneum w Warszawie i na wiosnę wejdzie na scenę monodram jej autorstwa pt. „Pępek". Na szczęście Szolc znajduje również czas na pisanie fantastyki. W numerze lutowym naszego magazynu pojawi się jej opowiadanie „Połowa Nocy" – piękna i nastrojowa opowieść o współczesnej wampirzycy, a w przyszłym roku zapewne zobaczymy na rynku zbiór opowiadań poświęconch właśnie wampirom. Na razie możecie obejrzeć zdjęcie Izy, która pisze równie pięknie, jak wygląda.



Bajka na ekranie

Luc Besson, znany francuski reżyser (między innymi „Piąty Element") wyreżyseruje film fabularny nawiązujący do napisanej przez niego bajki, która właśnie została wydana we Francji. W filmie wystąpi Morgan Freeman. Fabuła mówi o osieroconym dziesięciolatku, Arturze, który trafia do magicznego świata.



Solaris

W dzień po amerykańskiej premierze „Solaris" (film w reżyserii Stevena Soderbergha, on też napisał scenariusz według powieści Stanisława Lema pod tym samym tytułem) pojawiły się pierwsze recenzje. Większość recenzentów zwraca uwagę, że jest to film trudny i przeznaczony dla „wyrobionego" widza. Recenzje powtarzają też, że w filmie, w którym wystąpiła jedna z gwiazd Hollywoodu (George Clooney), brakuje właściwie wszystkich tych elementów, które kojarzą się z amerykańskimi produkcjami science-fiction. Nie ma wybuchów, pościgów i kiepskich żartów. Widać za to strach, przerażenie i narastającą alienację bohatera postawionego w obliczu nieprawdopodobnej, lecz fascynującej sytuacji. Krytycy są raczej zgodni – widzowie podzielą się na dwie grupy broniące swych poglądów. Dla jednych będzie to wspaniały film, najlepszy w dotychczasowym dorobku reżysera. Dla pozostałych będzie to produkcja nudna i przegadana, podczas seansu niewiele się dzieje, a sztafaż science-fiction służy jedynie przyciągnięciu publiczności. Niezależnie od tego, obraz na pewno warto będzie zobaczyć.



Garfield ma reżysera

Reżyserem aktorskiej adaptacji znanego komiksu o przygodach kota superlenia Garfielda zostanie Peter Hewitt. Nie określono na razie daty rozpoczęcia produkcji, za którą odpowiada wytwórnia Fox. Firma ta wykupiła prawa do tytułu rok temu, scenariusz na jej zlecenie napisali autorzy „Toy Story", Joel Cohen i Alec Sokolow. Podobnie jak w komiksie, na ekranie zobaczymy komputerowo stworzonego głównego bohatera, wystąpi też jego niezbyt rozgarnięty psi towarzysz Odie i właściciel ich obu, Jon Arbuckle. Nie trzeba chyba dodawać, że Jon wciąż nie może z nikim umówić się na randkę... Mnie ciekawi tylko jedna sprawa. Czy w filmie Garfield też będzie „przyjaźnił" się z pająkami?



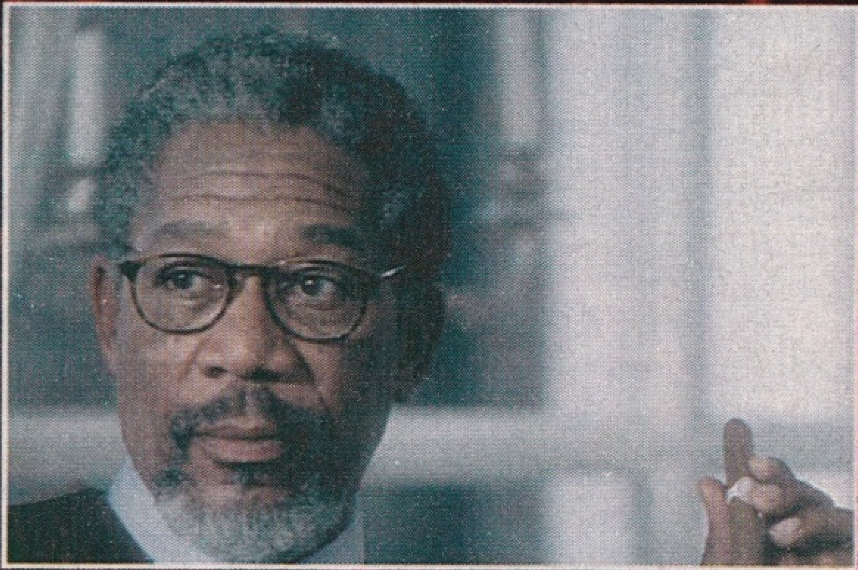
Drakula wiecznie żywy

Richard Roxburgh (którego pamiętamy z roli w filmie „Moulin Rouge") rozmawia obecnie o roli hrabiego Drakuli w filmie „Van Helsing", jaki wyprodukuje wytwórnia Universal Pictures. Oprócz Roxburgha na ekranie pojawi się prawdopodobnie inny Australijczyk, Hugha Jackman. Scenariusz napisał Stephen Sommers („Mumia"), który zajmie się także reżyserią. Akcja filmu oparta jest na wątkach klasycznej opowieści grozy autorstwa Brama Stokera. Głównym bohaterem jest słynny łowca wampirów, dr Abraham Van Helsing, podróżujący po wschodniej Europie w poszukiwaniu Drakuli, potwora Frankensteina i wilkołaka. Jak widać, na brak atrakcji widzowie nie powinni narzekać, pytanie tylko, czy od przybytku głowa rzeczywiście nie zaboli?



Rama – film

Wytwórnia Paramount Pictures nadal nie podjęła decyzji w sprawie zaangażowania się w produkcję filmu Morgana Freemana „Rendez-vous with Rama", adaptacji klasycznej powieści s-f Arthura C. Clarke'a z 1973 roku. Freeman pracuje nad filmem w ramach należącej do niego firmy Revelations Entertainment. Reżyserem obrazu będzie David Fincher („Obcy 3"), natomiast scenariusz pisze Bruce McKenna.



Fabuła T3

Coraz więcej wiadomo o fabule trzeciego filmu z cyklu opowieści o Terminatorze. Ostatnio wypowiedziała się na ten temat Claire Danes, która wraz z Nickiem Stahlem gra w „Terminator 3: Rise of the Machines". Aktorka (na zdjęciu po odebraniu nagrody Srebrnego Globu), wciela się w rolę Kate Miller, pani weterynarz porwanej przez Terminatora. Z pomocą przychodzi jej John Connor (Nick Stahl). Wspólnie walczą z maszyną. Według wypowiedzi Danes cały film jest pełen akcji, napięcia i pościgów. Jeśli okaże się sukcesem kasowym, w planach jest nakręcenie czwartego odcinka z udziałem obojga wymienionych wyżej aktorów. „Terminator 3: Rise of the Machines" wchodzi na ekrany amerykańskich kin 2 lipca przyszłego roku.



Eddie Murphy i duchy

Znany komik Eddie Murphy wystąpi w filmie wyprodukowanym przez studio Disneya, zatytułowanym „Haunted Mansion". Fabuła opowiada o opętanym przez pracę ojcu rodziny, który po spotkaniu z duchem zaczyna zdawać sobie sprawę, że najważniejsi w jego życiu są bliscy. Żonę bohatera zagra Marsha Thomason, brytyjska aktorka która wystąpiła w „Black Knight". Reżyserem jest Rob Minkoff, a scenariusz napisał David Berenbaum. Produkcja rozpocznie się szóstego stycznia przyszłego roku.



Nowy Wolfenstein

Na rynek trafi niedługo kolejna część znanej gry WOLFENSTEIN, zatytułowana WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY. Według wypowiedzi id Software i Activision gra wprowadzi na rynek nowy rodzaj rozgrywki. Gracz wcieli się w postać dowódcy drużyny żołnierzy, którzy w poszukiwaniu rozwiązania zagadki będą przemierzać pół świata od terenów zachodniej Europy po Egipt. Przeciwnikami gracza będą żołnierze III Rzeszy, a także stwory będące rezultatem eksperymentów okultystycznych i paranormalnych, jakie przeprowadzają tajne laboratoria nazistowskie. WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY opracowują firmy Splash Damage Ltd. i Mad Doc Software, producentem gry jest studio id Software. Gra pojawi się w sklepach w pierwszej połowie przyszłego roku.



Łowca nagród dla PS2

Kilka dni temu na rynku pojawiła się nowa gra osadzona w realiach świata „Gwiezdnych Wojen". Przeznaczona jest na konsolę PS2 i nosi tytuł STAR WARS BOUNTY HUNTER. Gracze wcielają się w niej w postać Jango Fetta, łowcy nagród znanego z drugiego epizodu serii. Na początku grudnia w sklepach pojawi się wersja dla konsoli GameCube.



Superman

Trwają wstępne przygotowania do produkcji kolejnego filmu o przygodach najbardziej znanego spośród superbohaterów, Supermana. Wciąż nie obsadzono jeszcze roli faceta w zabawnym wdzianku, ale niemal pewne jest już, że przypadnie ona w udziale Jimowi Caviezelowi, znanemu z filmu Częstotliwość. Reżyserem nowego filmu o Supermanie będzie Brett Ratner.



Potter V gotowy?

Wszystko wskazuje, że prace nad piątą częścią przygód Harry'ego dobiegły końca. J.K. Rowling powiedziała ostatnio, że książka liczy 38 rozdziałów i pozostały jej w zasadzie jedynie drobne poprawki. Obecnie mówi się, że piąta część trafi na półki księgarń w maju przyszłego roku.



Harry Potter i...

Warner Bros. wystąpił ostatnio z wnioskiem do brytyjskiego urzędu patentowego o zarezerwowanie praw do tytułów „Harry Potter and the Pyramids of Furmat", „Harry Potter and the Chariots of Light" i „Harry Potter and the Alchemist's Cell". Jak wiadomo, autorka serii, J.K. Rowling, twierdzi, że pełen cykl ma liczyć siedem tomów, których nazwy są od dawna ustalone. Piąta książka z cyklu nosi tytuł „Harry Potter and the Order of the Phoenix". Wniosek WB może oznaczać, że cykl zostanie poszerzony o 3 książki. Agent autorki powiedział jednak, że Rowling nie zmieniła dotychczasowej decyzji.



Rekord sprzedaży wideo i DVD

W pierwszym dniu sprzedaży kaset wideo i płyt DVD z filmem „Spider-Man" nabywców znalazło ponad 7 milionów egzemplarzy, natomiast w trakcie pierwszego weekendu wielkość ta wzrosła do łącznie 18 milionów. Ponad 80% sprzedanych kopii to specjalna, dwupłytowa edycja DVD. „Spider-Man" pobił poprzedni rekord sprzedaży w pierwszym dniu, który 17 września ustanowił film „Monster's, Inc". Pierwszego dnia sprzedano pięć milionów kopii tego animowanego filmu. Rekord „Spider-Mana" może jednak okazać się krótkotrwały – na rynek wchodzi właśnie wydłużona wersja „Władcy Pierścieni: Drużyna Pierścienia" i drugi epizod cyklu „Gwiezdne Wojny".



Rekord drugiego filmu o Harrym

Film „Harry Potter i komnata tajemnic" wytwórni Warner Bros. Pictures, druga część cyklu o Harrym Potterze, przebojem wdarł się na szczyty list box office na całym świecie, bijąc rekordy otwarć we wszystkich krajach, w których go wyświetlano, a mianowicie w Wielkiej Brytanii, na Tajwanie, w Austrii, Szwajcarii, na Filipinach i w Singapurze, przynosząc zyski większe niż pierwsza część cyklu, „Harry Potter i kamień filozoficzny". W ośmiu krajach, w których początkowo wyświetlano film, zarobił on łącznie 52 miliony USD w trakcie pierwszego dnia wyświetlania.



Kto zagra Dumbledore'a?



Po niedawnej śmierci znakomitego aktora, Richarda Harrisa, grającego ostatnio rolę profesora Dumbledore'a w filmowych adaptacjach przygód Harry'ego Pottera, pojawiły się pogłoski, że w postać czarodzieja może się wcielić Harry Robinson. Robinson był do tej pory zastępcą Harrisa – producenci mieli mu już powiedzieć, że jest najpoważniejszym kandydatem do tej roli. Siedemdziesięciodwuletni aktor jest bardzo podobny do Harrisa, znakomicie naśladuje też jego głos. Produkcja trzeciego filmu z cyklu – „Harry Potter i więzień Azkabanu" – ma się rozpocząć wiosną przyszłego roku.

Ktoś zapraszał czarną dziurę?

Astronomowie twierdzą, że odkryli czarną dziurę znajdującą się w odległości około 6000 lat świetlnych od Ziemi, która zbliża się w naszym kierunku. Czarna dziura, oznaczona symbolem GRO J1655-40, przemieszcza się z prędkością blisko 400 000 km/h, niemal cztery razy szybciej niż gwiazdy w jej pobliżu. Z wcześniejszych wyliczeń wynikało, że istnieją ruchome czarne dziury, jednak GRO J1655-40 jest pierwszym wykrytym obiektem tego rodzaju. Według wyliczeń astronomów czarna dziura zbliży się do Ziemi na odległość około 1000 lat świetlnych, po czym zacznie się od niej oddalać.



Dragon's Lair 3D

W zamierzchłych dla większości czytelników pisma czasach, czyli w latach osiemdziesiątych, jedną z najciekawszych gier zręcznościowych była DRAGON'S LAIR. Ci, którzy nie mieli okazji poznać oryginału, pod koniec tego roku będą mieli okazję pograć w DRAGON'S LAIR 3D, współczesną wersję gry, przygotowaną dla konsoli GameCube. Ciekawe, czy producenci zmienią coś oprócz grafiki.



Oskar dla Golluma?

Słyszeliście może kiedyś o planach przyznania Oskara Jar Jar Binksowi, Królikowi Rogerowi czy Myszce Miki? Chyba nie, ale nie oznacza to, że Oskar dla postaci animowanej nie może stać się rzeczywistością. Przynajmniej tak wydaje się firmie New Line Cinema, która ma nadzieję, że statuetka przypadnie w udziale Gollumowi. Właściwie jednak nie Gollumowi, a brytyjskiemu aktorowi Andy'emu Serkisowi, który „zagrał" Golluma w drugiej części trylogii „Władca Pierścieni". Aktor grał na planie, natomiast specjaliści od efektów komputerowych zamienili go później na postać stworzoną przez komputery. Serkis użyczył Gollumowi także swego głosu. W pokazanych już fragmentach drugiego filmu Gollum wygląda, zachowuje się i mówi jak postać grana przez żywego aktora, a wiadomo już, że Jackson, reżyser filmu, wrócił później do sekwencji z jego udziałem, by jeszcze je poprawić. New Line zgłosi kandydaturę Serkisa do oskarowej rywalizacji w kategorii aktora drugoplanowego.



Jones ponownie przemówi

James Earl Jones, aktor, którego głosem mówi Darth Vader z klasycznej trylogii „Gwiezdne Wojny" powiedział, że poproszono go o ponowne użyczenie głosu tej postaci, tym razem w trzeciej części pierwszej trylogii, która wejdzie na ekrany w 2005 roku. Według słów aktora reżyser, George Lucas, miał powiedzieć – Kiedy Anakin stanie się cyborgiem – w ostatnich pięciu minutach trzeciego epizodu – widzowie ponownie usłyszą twój głos.

Koniec Buffy?



Anthony Stewart Head, grający rolę Gilesa w serialu „Buffy – zabójca wampirów", powiedział ostatnio, że przypuszcza, iż najnowszy, siódmy sezon znanego i popularnego serialu będzie jednocześnie ostatnim. Według jego słów wszystkie wątki zmierzają ku zakończeniu. Wiarygodności słowom aktora dodaje fakt, że kontrakt z Sarah Michelle Gellar (na zdjęciu) wygasa wraz z końcem sezonu.

X2

Halle Berry – ostatnia dziewczyna Bonda – ponownie wcieli się w Storm w drugiej części filmu o przygodach X-mana, noszącym roboczą nazwę „X2". Aktorka potwierdziła, że wróci do swojej roli, jednocześnie ze smutkiem stwierdzając, że podobnie jak w pierwszej części, nie będzie zbyt widoczna. W filmie jest tak wiele istotnych dla fabuły postaci, że rozwinięcie wątków choć kilku z nich jest po prostu niemożliwe – powiedziała Berry. Aktorka twierdzi też, że nie poproszono ją na razie o podpisanie umów na kolejne sequele filmu, ale gdyby zwrócono się do niej z taką propozycją, zażąda zwiększenia swej roli.



Klasyczne Gwiezdne Wojny na DVD

Klasyczna trylogia „Gwiezdne Wojny" trafi na DVD dopiero w maju 2006 roku, dokładnie w rok po kinowej premierze trzeciego epizodu. Wszystkie sześć części cyklu pojawi się wydane w jednej serii dopiero rok później, w trzydziestą rocznicę premiery czwartego epizodu. Specjalne wydanie ma zawierać wszystkie sceny usunięte z filmów.



Berry jako Jinx

Zdobywczyni Oskara, Halle Berry, powiedziała ostatnio, że trwają rozmowy nad rozpoczęciem produkcji filmu o przygodach Jinx, postaci, w którą wcieliła się w najnowszym filmie o przygodach superagenta 007. Akcja filmu ma dziać się na 10 lat przed wydarzeniami z filmu „Śmierć nadejdzie jutro", który wszedł niedawno na ekrany polskich kin.

Aleja żabich sław

Kermit Żaba doczekał się własnej gwiazdy w hollywoodzkiej Alei Sław. Odcisk żabiej płetwy pojawił się tam czternastego listopada br.



Zdjęcia: archiwum wydawnictwa Bauer, Warner Bros.

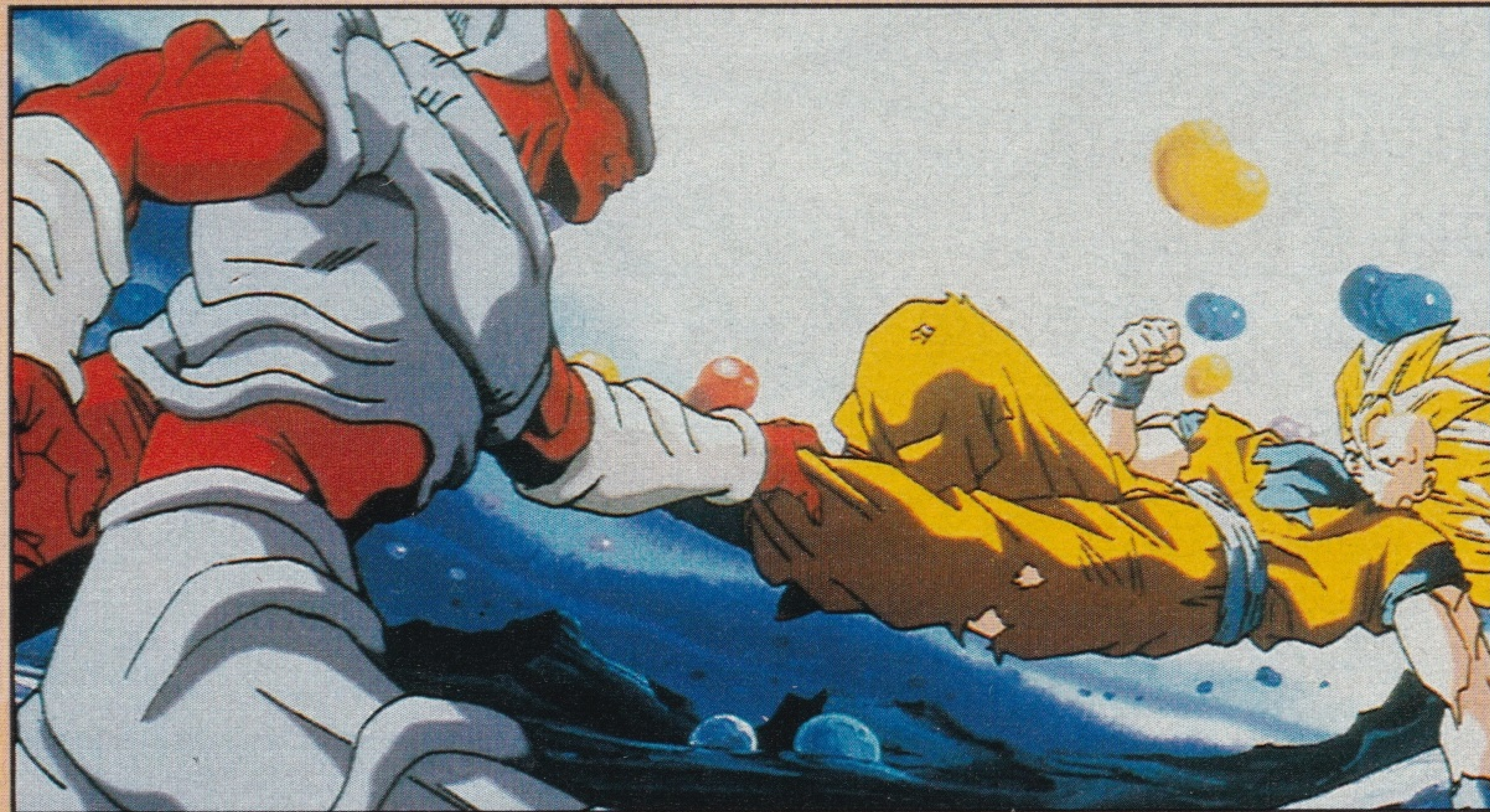
Tekst: Aleksandra Cichy

DRAGON BALL



Na początku kilka słów wyjaśnienia, dlaczego w FANTASY pojawił się artykuł o Dragon Ball. Otóż pewien mądry pan powiedział: „Jeśli chcesz z kimś walczyć, musisz poznać jego poglądy". Poznajmy więc, czym jest Dragon Ball, zwłaszcza że ta seria staje się coraz popularniejsza. Być może chociaż troszeczkę zachęcimy do niej osoby, które z góry założyły, że DB to coś dziecinnego, nie wartego zainteresowania, a może nawet szkodliwego. Oczywiście, nie chcemy nikogo zmuszać do zostania fanem DB, ale mamy nadzieję, że po przeczytaniu tego artykułu przeciwnicy serii ze Smoczymi Kulami zrozumieją, czym tak bardzo fascynują się ich koledzy. Najbardziej bowiem niepokojący jest, jeśli chodzi o przyjęcie anime i mangi w Polsce, brak tolerancji.

Zanim zaczęłam pisać ten artykuł, spytałam paru znajomych, o których wiedziałam, że nie są fanami Dragon Ball, co wiedzą o tej serii. „Dragon Ball to takie Pokemony, co to są w chipsach", „Dragon Ball? To druga część Pokemonów?", „A... Dragon Ball, to taki film z Japonii, co powstał po sukcesie Pokemonów, ale te Japończyki potrafią zbijać pieniądze na biednych dzieciach...". Muszę przyznać, że zaskoczyły mnie te opinie i zrozumiałam, że największym wrogiem DB są... Pokemony, a raczej zła sława, która po nich pozostała. Dlatego też zamiast pisać, czym JEST Dragon Ball, trzeba raczej zacząć od tego, czym NIE jest.

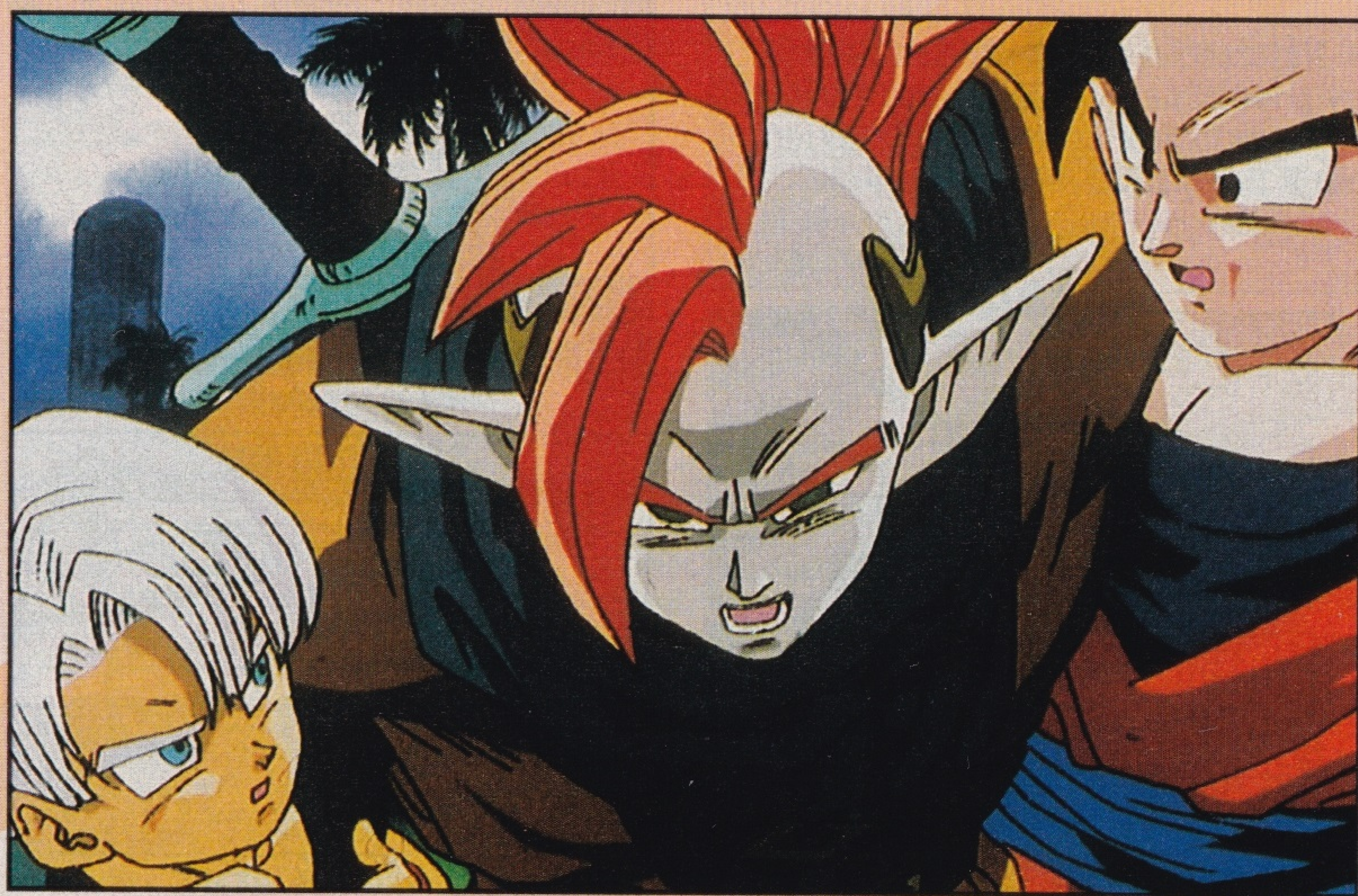


MARKETING NAJWIĘKSZYM WROGIEM CZŁOWIEKA

Na początku istnienia Pokemonów pojawiła się dobra gra na przenośną konsolkę GameBoy. Jej twórca, który jako mały chłopiec fascynował się zbieraniem różnych owadów, wpadł na pomysł, żeby i w grze można było kolekcjonować zwierzątka, opiekować się nimi, trenować i wykorzystywać w walkach z innymi treserami. Gra była naprawdę ciekawa, a Pokemony sympatyczne. Po raz kolejny okazało się jednak, że co za dużo, to niezdrowo. Oprócz programistów, twórców pomysłów itp., w każdej większej firmie pracują także specjaliści od marketingu, których zadaniem jest namówienie jak największej liczby ludzi do kupienia danego produktu (z ich firmy, oczywiście). Nowe radio kiepsko gra, jest z dykty, a do tego po tygodniu się rozpada? Nikt tego nie kupi, chyba że wynalazek zostanie nazwany... tygodniowym radiem, które nie zagraca pokoju, bo po siedmiu dniach można je wyrzucić... i kupić nowe, w innym kolorze. Tak to właśnie działa. Nic więc dziwnego, że specjaliści od marketingu uznali Pokemony za kurę znoszącą złote jaja. Mnóstwo różnych stworzonek, które można kolekcjonować? I trzeba mieć je wszystkie? Oczywiście, nic za darmo. Najgorsze, że większość tych chwytów związanych z Pokemonami było skierowanych do najmłodszych dzieci, które wymuszały na biednych rodzicach kolejne zakupy. I w ten sposób narodziły się koszulki z Pokemonami, naklejki, komiksy (kiepskie), serial telewizyjny (nudny) i filmy kinowe. W ten sposób firma, która posiadała prawa do Pokemonów, zarabiała krocie, o dobrych grach na konsolę nikt już nie pamiętał, rodzice protestowali przeciwko przemocy propagowanej przez serial... W tym roku Pokemony przestały być modne, ale wiele osób uważa, że każde japońskie anime jest po prostu kolejną ich wersją.







MANGA I ANIME NIE DLA DZIECI

Kiedy Pokemony wzbudzały kontrowersje, gdzieś z boczku, po cichu, żył sobie Dragon Ball. Na początku specjaliści od marketingu się nim nie interesowali, bo też nie był najlepszym materiałem na gwiazdę. Po pierwsze, nic się w nim nie kolekcjonowało. Owszem, w smoczej serii mang (czyli japońskich komiksów) i anime (czyli filmów) pojawiało się wielu bohaterów, ale Pokemony przytłaczały ich nie tylko liczebnie, ale były także bardziej oryginalne. Bohaterowie Dragon Ball zajmują się bowiem tym, czym inni bohaterowie: ratują Ziemię (lub inne planety, np. Namek) przed krwiożerczymi najeźdźcami, którzy koniecznie chcą rządzić w całym wszechświecie, a nawet i dalej. A co z tego, że posiadają wielkie moce, superataki i są najsilniejszymi ludźmi na Ziemi? Jak to powtarzał niejaki Genialny Miszcz: zawsze znajdzie się ktoś silniejszy, kto zmusi nas do jeszcze większego wysiłku i większych poświęceń. Bohaterowie DB walczą ze słabościami i wygrywają. Naiwne... tak, to prawda, ale czy bardziej niż polski przebój wszech czasów, czyli „Czterej Pancerni i pies"?

Do tego kolejnym „trudnym" elementem DB jest fakt, że jego fabuła przypomina nieco brazylijski serial. Jeśli zaczniesz oglądać anime lub czytać mangę w połowie trwania serii, to z przerażeniem stwierdzisz, że nic z tego nie rozumiesz! Bohaterowie dorastają, potem znowu stają się dziećmi, umierają, przebywają w Zaświatach, wracają na Ziemię, znowu giną, jakieś Smocze Kule sprowadzają ich z powrotem... Do tego ni z tego, ni z owego, pojawiają się zaginieni bracia, a bohaterowie okazują się mieć mroczną przeszłość, nie wspominając już o przybyszach z przyszłości, którzy przybywają w wehikułach czasu. Uff... brzmi naprawdę skomplikowanie. Nie da się jednak ukryć, że cała ta historia jest wciągająca i naprawdę może zainteresować, chociaż, nie ukrywajmy, nie jest to arcydzieło w stylu klasyki anime, takiej jak GHOST IN THE SHELL czy AKIRA.

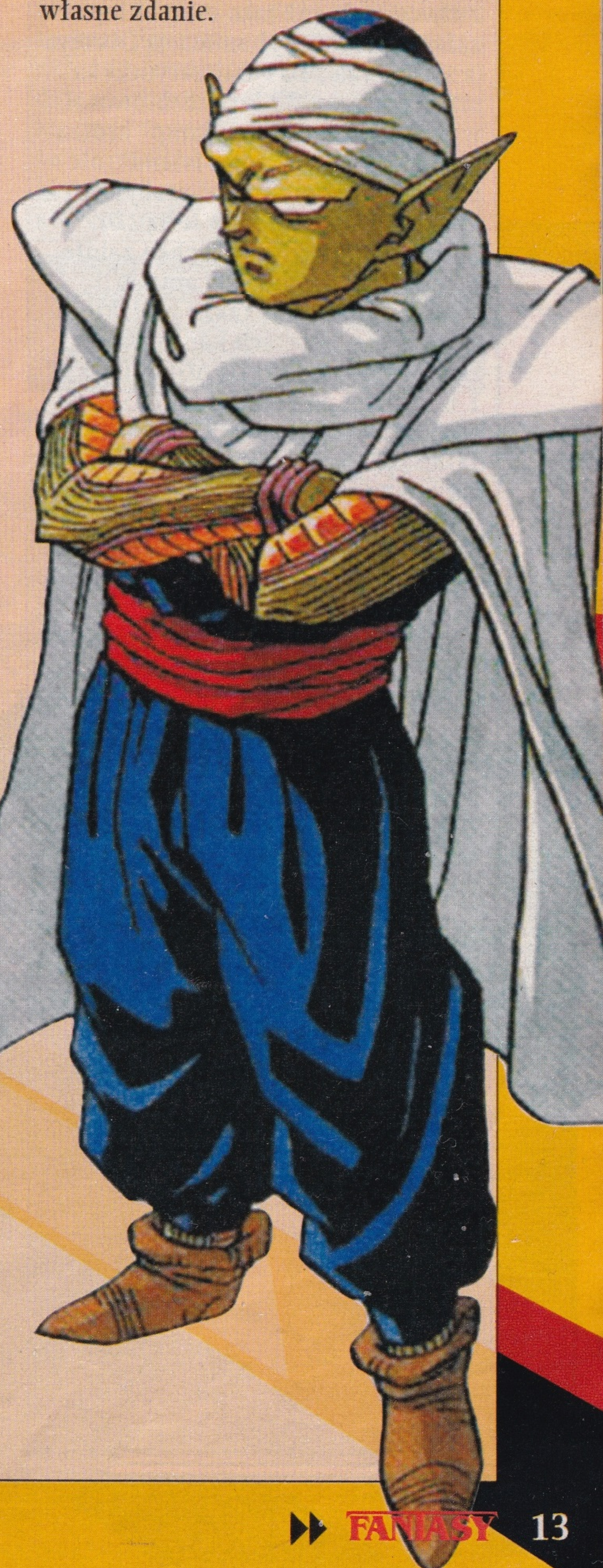
Przy DB można jednak całkiem przyjemnie spędzić czas. Seria, a zwłaszcza pierwsze części mangi, jest bowiem bardzo zabawna. Na początku poznajesz głównego bohatera serii, Son Goku, małego chłopca z ogonkiem, który mieszka sam w lesie i do tej pory nie miał wiele wspólnego nie tylko z cywilizacją, ale także z ludźmi. Przeżywa spory szok, kiedy spotyka dziewczynę, Bulmę, uczy się, czym się od niej różni, a także poznaje takie dziwaczne rzeczy jak... kawa. Bulma i Son Goku wyruszają na poszukiwanie Smoczych Kul i od tej chwili rozbawiają czytelnika swoimi przygodami. Oczywiście oboje zostali przedstawieni dosyć schematycznie, a część żartów ściśle wiąże się z ulubionym przez Japończyków tematem... dziewczęcych majteczek.



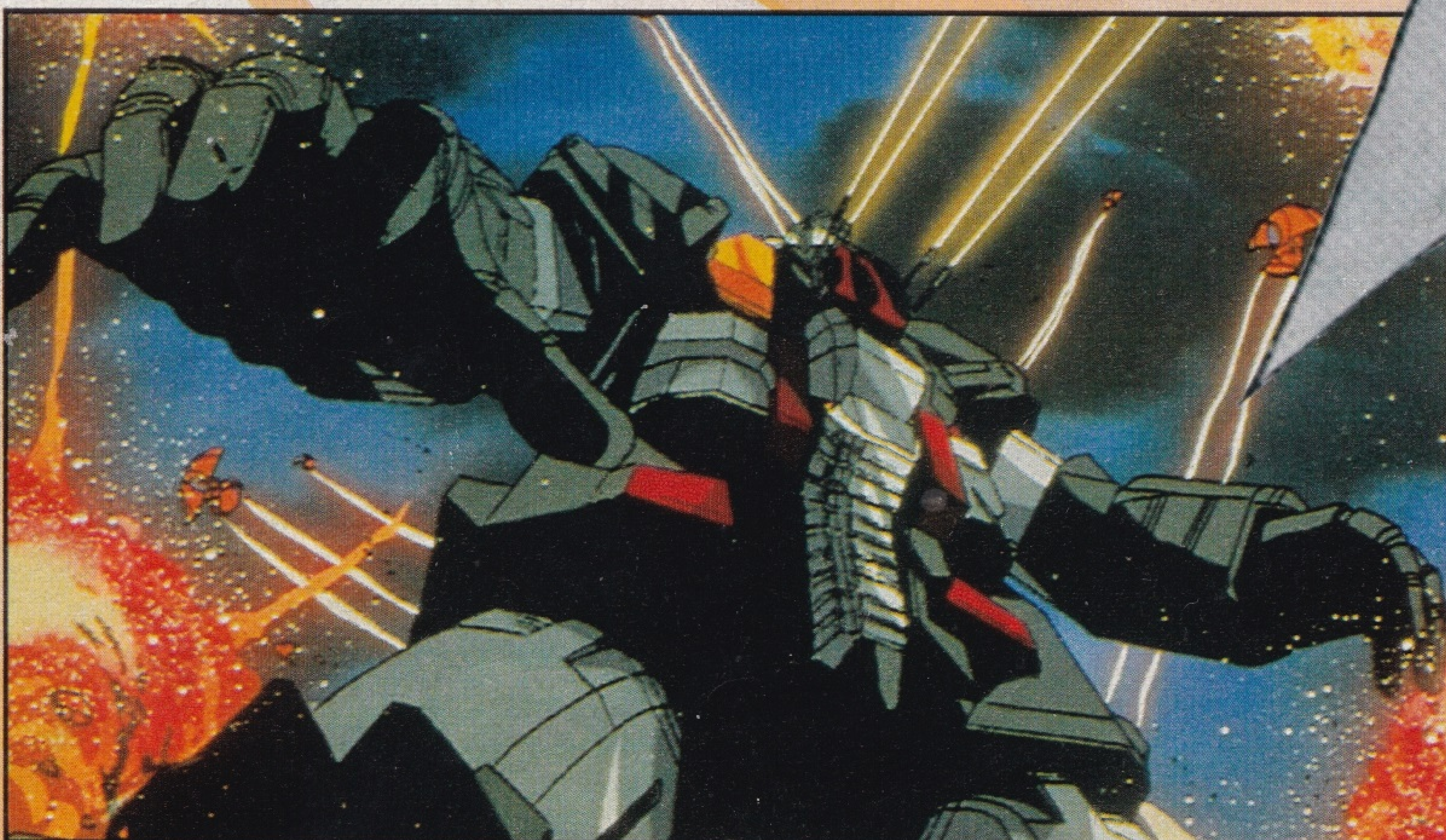
Twórca mangi, Akira Toriyama, wykorzystał w serii DB wiele zabawnych pomysłów. Moim ulubionym odcinkiem jest ten, w którym Goku i Bulma walczą z przerażającym potworem, terroryzującym wioskę, który w końcu okazuje się małą, przerażoną świnką potrafiącą przybierać różne kształty, ale... tylko na 5 minut. Takich zabawnych momentów można wymieniać bardzo wiele. Nic dziwnego, Akira Toriyama jest przecież także twórcą jednej z najśmieszniejszych mang pt. „Dr. Slump".

Paradoksalnie najpoważniejszym zarzutem, jaki został wysunięty wobec DB, jest to, że seria jest... zbyt dziecinna. Oczywiście wpływa na to fakt, że komiks i filmy animowane uważa się w Polsce za rozrywkę przeznaczoną dla najmłodszych. Jednak seria DB zupełnie nie zasługuje na taką opinię. Po pierwsze, pełno w niej walk, które zaczynają dominować zwłaszcza od serii DBZ (policzono, że w dwóch pierwszych seriach pokazano 187 pojedynków). Wiele z nich jest tak krwawych, że Francuzi (od których polska telewizja kupiła odcinki serialu) ocenzurowali je, wycinając co bardziej drastyczne sceny. W DB nie brakuje także typowych dla Japończyków żartów o podtekście seksualnym. W jednym z pierwszych tomów mangi Bulma dostaje od Genialnego Miszcza Smoczą Kulę za pokazanie mu tego, co ma pod spódnicą, ale w domu odkrywa, że nie założyła majtek. Oczywiście na zaklasyfikowanie DB ma też wpływ kulawe momentami tłumaczenie wyświetlanej w polskiej telewizji anime (najpierw z japońskiego na francuski, a potem z francuskiego na polski). Np. jeden z potężnych i mrocznych wojowników otrzymał jakże wdzięczne imię... Szatan Serduszko (w oryginale Piccolo).

Manga i anime mają wiele odmian – przeznaczonych dla dzieci, dla starszych czy wreszcie dla najstarszych. Jednym mogą podobać się Pokemony, innym Dragon Ball, a ktoś może w ogóle nie lubić twórczości z Japonii. Warto jednak przeczytać chociaż jeden tomik mangi ze Smoczymi Kulami, żeby mieć na ten temat także własne zdanie.







CO W INTERNECIE PISZCZY

Najczęściej wpisywane słowa w popularnej w USA internetowej wyszukiwarce Lycos (przez tydzień do 9 listopada 2002)

1. KaZaA
2. Dragonball
3. Christmas
4. Grand Theft Auto
5. Election 2002 (wybory 2002)

Dragon Ball znajduje się na liście Lycos Top 50 już 169 tygodni. Przyznano mu też tytuł najczęściej poszukiwanego hasła 2001 roku!



www.dragonballz.com



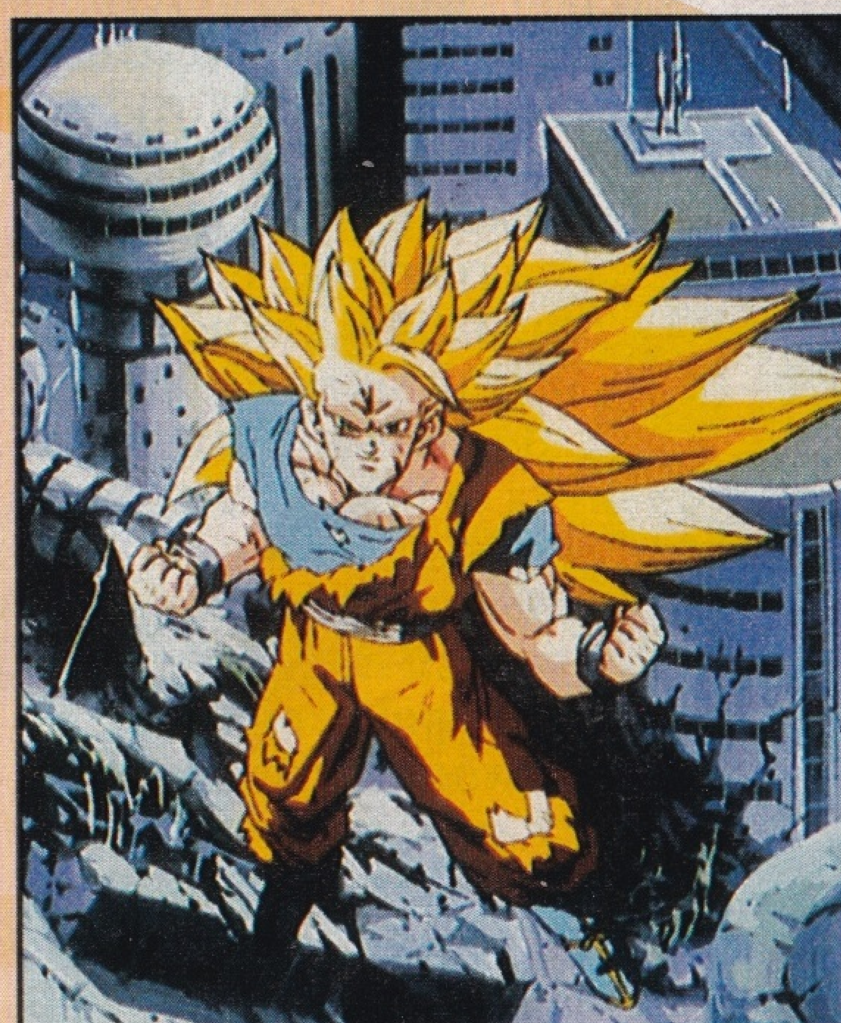
www.in4.pl/~anime

AKIRA TORIYAMA. OJCIEC SMOCZYCH KUL

Twórca serii Dragon Ball urodził się 5 kwietnia 1955 roku i rozpoczął zawodową karierę jako pracownik agencji reklamowej. Dosyć szybko uznał jednak, że woli rysować mangi, zwłaszcza że już jako mały chłopiec zafascynowany był animacją Disneya (a zwłaszcza „101 Dalmatyńczykami"). W wieku 23 lat zadebiutował w magazynie „Shonen Jump" krótką historyjką pt. „Wonder Island", ale prawdziwą popularność zdobył dzięki opublikowanej po roku serią „Dr. Slump", którą bardzo szybko zainteresowali się producenci anime.

Akira zajmuje się także projektowaniem postaci w grach konsolowych. Pracował przy serii DRAGON QUEST 1-6, drugiej po FINAL FANTASY najpopularniejszej sadze RPG w Japonii, TORNECO'S GREAT ADVENTURE czy bardzo znanym RPG CHRONO TRIGGER oraz bijatyce na PSX pt. TOBAL NO. 1. Na podstawie jego historyjek powstała także gra GO GO ACKMAN!.

Akira Toriyama jest wyjątkowo zajętym człowiekiem i pracuje ponad 14 godzin dziennie. Bardzo nie lubi zimna, dlatego też większość jego historyjek rozgrywa się w ciepłych krajach lub latem. Woli także przebywać na wsi niż w mieście i panicznie boi się szczurów. W wywiadach Toriyama zdradził także, że chętnie uczyniłby bohaterem nowej serii Mr. Satana (Herculesa), Bulma mogłaby być jego matką, a jeśli urodziłby się jeszcze raz to chciałby zostać Trunksem.



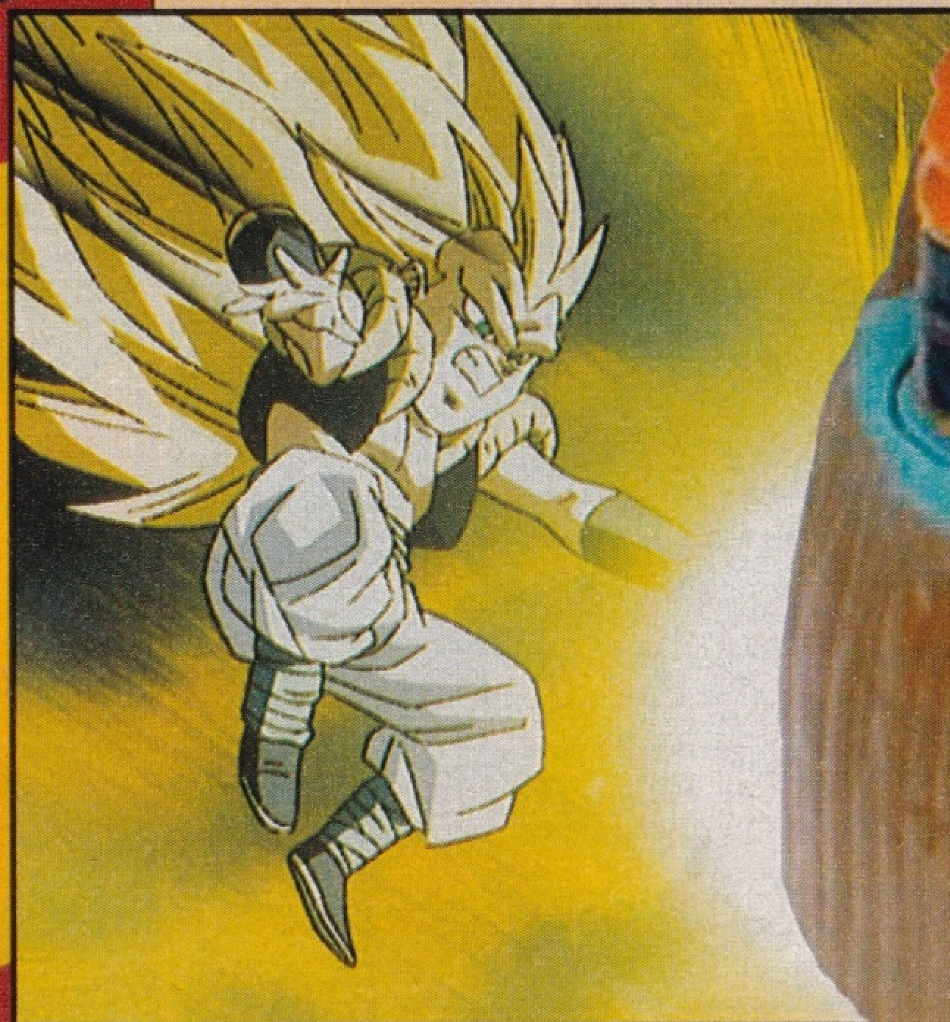
JAK ZNIESIONO SMOCZE JAJA, CZYLI TROCHĘ HISTORII

Dragon Ball narodził się w 1984 roku jako manga publikowana w odcinkach w popularnym magazynie „Shonen Jump", który co tydzień sprzedaje się w Japonii w nakładzie ponad 3 milionów egzemplarzy! Na początku seria miała zakończyć się po 13 częściach, po zebraniu przez bohaterów wszystkich Smoczych Kul. Ostatecznie jednak przygody Son Goku (najpierw chłopca, a potem młodego mężczyzny), jego przyjaciół i rodziny zostały opisane w 42 tomikach. Chociaż komiks spodobał się czytelnikom dopiero wtedy, kiedy pojawił się w nim nowy przyjaciel Son Goku, Kuririn, i bohaterowie wzięli udział w wielkim turnieju walk. Właśnie od tego momentu historia zaczęła się cieszyć ogromnym powodzeniem. Nic więc dziwnego, że na jej podstawie w 1986 roku powstał serial anime. Po 153 odcinkach telewizyjnego Dragon Ball przyszła pora na serię Dragon Ball Z, bardziej mroczną i poważniejszą, z większą liczbą walk, w której 291 odcinkach i 13 filmach przedstawiono tajemnicę pochodzenia Son Goku oraz jego zmagania z krewnymi z Kosmosu. Na tej serii jej twórca, Akira Toriyama, postanowił zakończyć opowieść. Producenci serialu nie chcieli jednak zrezygnować z tak dochodowego interesu (trudno im się dziwić) i na własną rękę (Toriyama został tylko konsultantem nowego projektu) stworzyli najkrótszą serię Dragon Ball GT (64 odcinki), której nie towarzyszyła manga. Nie mogli się jednak zdecydować, jaka powinna być ta kontynuacja i tak długo kluczyli między komedią a dramatem, że ich dzieło nie cieszyło się już tak dużą popularnością.

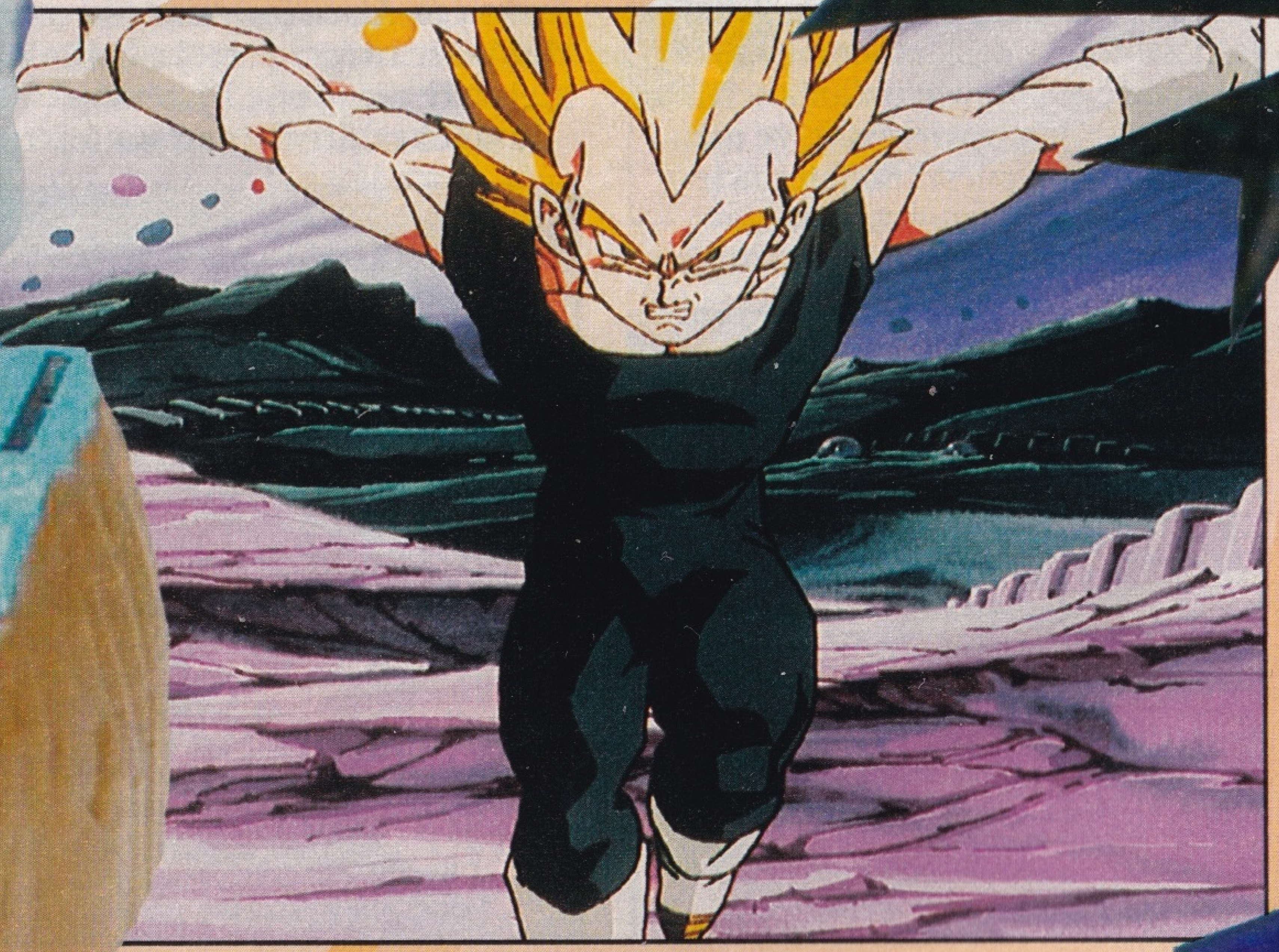
Saga DB odniosła ogromny sukces w wielu krajach... Mangi o przygodach Son Goku wydano m.in. w Malezji, Tajlandii, Indonezji, Hongkongu, Korei, Tajwanie, Włoszech, Francji, Hiszpanii i oczywiście w Polsce. Serial był również wyświetlany w Belgii, Grecji, Meksyku i Brazylii. Zdobył sobie także wielu fanów w USA, mimo początkowej pory emisji o... 5.30 w niedzielę.



Oczywiście razem z mangą i anime ruszyła także produkcja różnorodnych gadżetów związanych z DB (wpływy z ich sprzedaży wyniosły ponad 2,95 miliardów dolarów i oczywiście ciągle rosną). Od jakiegoś czasu i w naszym kraju można rzucić się w kosztowny wir kolekcjonowania mang, koszulek, kubeczków, szachów z postaciami bohaterów DB i gier konsolowych oraz spędzać czas na wyciąganiu z chipsów kartoników z Son Goku i jego znajomymi czy zmaganiach z kolegami w grze karcianej, podobnej do Magic The Gathering. W przerwie tych męczących zajęć można się także wybrać do kina na pełnometrażowy film Dragon Ball.







PODRÓŻ NA ZACHÓD

Akira Toriyama zaczerpnął pomysł na Dragon Ball ze... starej chińskiej opowieści. Legendę o Małpim Królu („Journey to the West") spisał ponad 400 lat temu Wu Cheng. Oparta jest ona na autentycznej historii podróży mnicha Tang Senga, który w 7 wieku n.e. wyruszył do Indii z Chin w poszukiwaniu cennych buddyjskich ksiąg. Głównym bohaterem opowieści Wu Chenga, ubarwionej licznymi fantastycznymi elementami, jest Sun Wu Kong (czyli pierwowzór Son Goku w DB), zwany też Małpim Królem. Szkolił się on w sztukach walki, wyglądał jak małpa, został uwięziony w Piekle i podróżował na... chmurze. Czy to czegoś ci nie przypomina? Sun Wu Kong został towarzyszem Tang Senga, który potrzebował obrońcy w wędrówce po święte księgi. Razem (a także z nowymi towarzyszami... np. Mnichem Świnią) przeżyli wiele emocjonujących przygód, stawili czoła demonom i złym ludziom. Jednym słowem świetny materiał na mangę.



NAJGŁUPSZE ŻYCZENIA, CZYLI MÓWISZ I MASZ

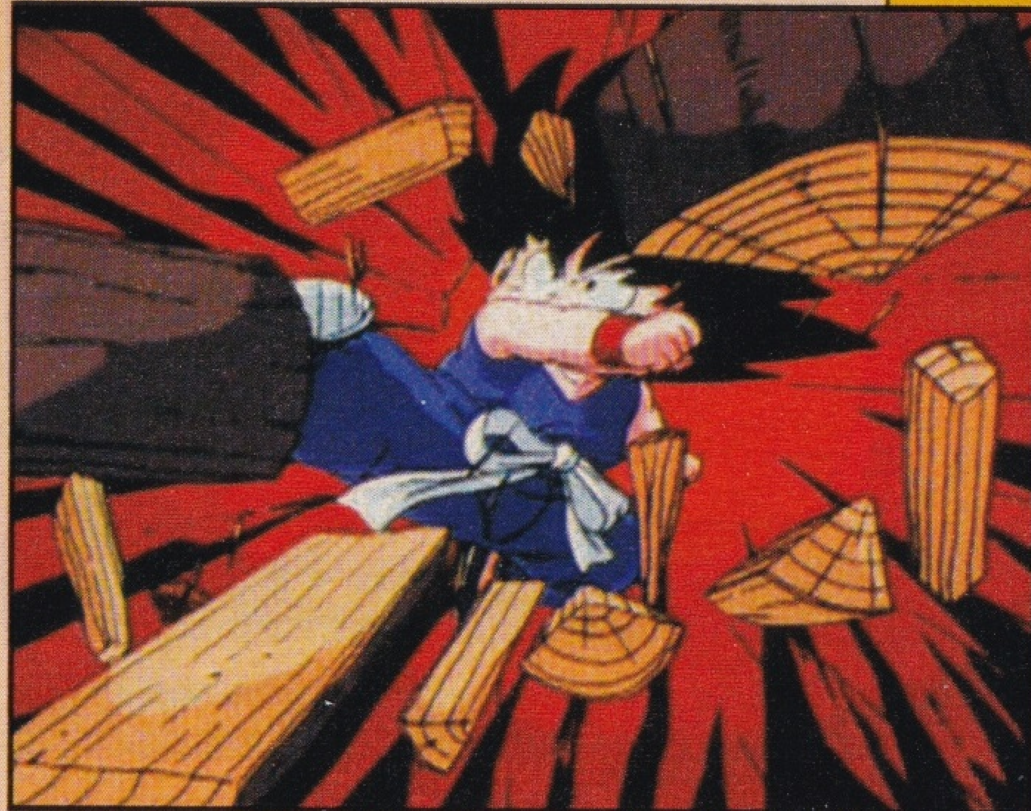
Nieśmiertelność? Ogromna władza? Szczęście? Jest wiele rzeczy, o które można poprosić smoka. Okazuje się jednak, że bohaterom Dragon Ball czasami przychodziły do głowy bardziej oryginalne pomysły...

a. Bulma przez całe lato zbierała Smocze Kule, bo chciała poprosić smoka o... superprzystojnego chłopaka.

b. Złodziej Yamcha dzięki kulom chciał pozbyć się lęku przed dziewczynami.

c. Pierwsze życzenie, jakie zostało spełnione w serii DB, zawdzięczamy niejakiej śwince Ulong, która zażądała od potężnego Shenloga... dziewczęcych majteczek.

d. Jeden z czarnych charakterów, Pilaf, jest autorem kolejnego błyskotliwego życzenia: otóż rozmarzył się, że byłoby tak miło, gdyby potężny Son Goku znowu stał się dzieckiem... Dzięki temu w serii DB GT bohaterowie mieli co robić, bo szukali Czarnych Kul, które miały przywrócić Goku jego dawną postać.



SMOCZE KULE, CZYLI CZEGO PAŃSTWO SOBIE ŻYCZĄ

Bohaterowie Dragon Ball ciągle walczą w obronie Ziemi i innych planet, nic więc dziwnego, że zdarza im się stracić życie. Całe szczęście, że w ich świecie istnieją Smocze Kule, dzięki którym spełniają się życzenia, a bohaterowie powracają z Zaświatów. Któż by nie chciał mieć takich przydatnych zabawek... Trzeba jednak pamiętać o przestrzeganiu pewnych zasad obowiązujących w świecie Smoczych Kul.

a. Najpierw trzeba zebrać wszystkie 7 kul (kiedy zostanie spełnione życzenie, są one rozrzucane po całej planecie i nie można ich użyć przez rok, a w przypadku kul z Namek przez 130 dni lub 6 miesięcy).

b. Jeśli zginie twórca Smoczych Kul, na zawsze zamienią się one w kamienie. Zawsze znajdzie się jednak jakiś życzliwy bóg czy bohater, który zatroszczy się o kolejny zestaw kulek.

c. Po zebraniu kul trzeba wypowiedzieć hasło, które przywyva smoka odpowiedzialnego za spełnianie życzeń. Uwaga! Nie działają klasyczne „Sezamie Otwórz się" ani „Stoliczku Nakryj Się". Porunga z planety Namek lubi np. „Takkarato Popporunga Pupirittoparo", najlepiej więc zacznij już ćwiczyć wymowę tego wezwania.

d. Dobrze łyknąć szklaneczkę Neospazminy na uspokojenie, bo spotkanie ze smokami może być wstrząsającym przeżyciem (ziemski Shenlong nie jest karzełkiem, a pojawiający się na planecie Namek Poruga jest jeszcze większy).

e. Są żądania, których żaden szanujący się smok na pewno nie spełni. Otóż nikogo nie zabije, niczego nie zniszczy oraz nie wskrzesi osoby, która zmarła śmiercią naturalną.

f. Jeśli zbierzesz ziemski zestaw Kul, to smok Shenlong spełni nie więcej niż jedno twoje życzenie, ale nie będzie mógł przywrócić do życia kogoś, kto już raz został sprowadzony z Zaświatów. Chyba że trafisz na tzw. Drugi zestaw Smoczych Kul, dzięki którym spełniają się dwa życzenia.

g. Kule z Namek i smok Porunga są hojniejsze, przyznają aż 3 życzenia, ale mogą ożywić tylko jedną osobę na każde życzenie.

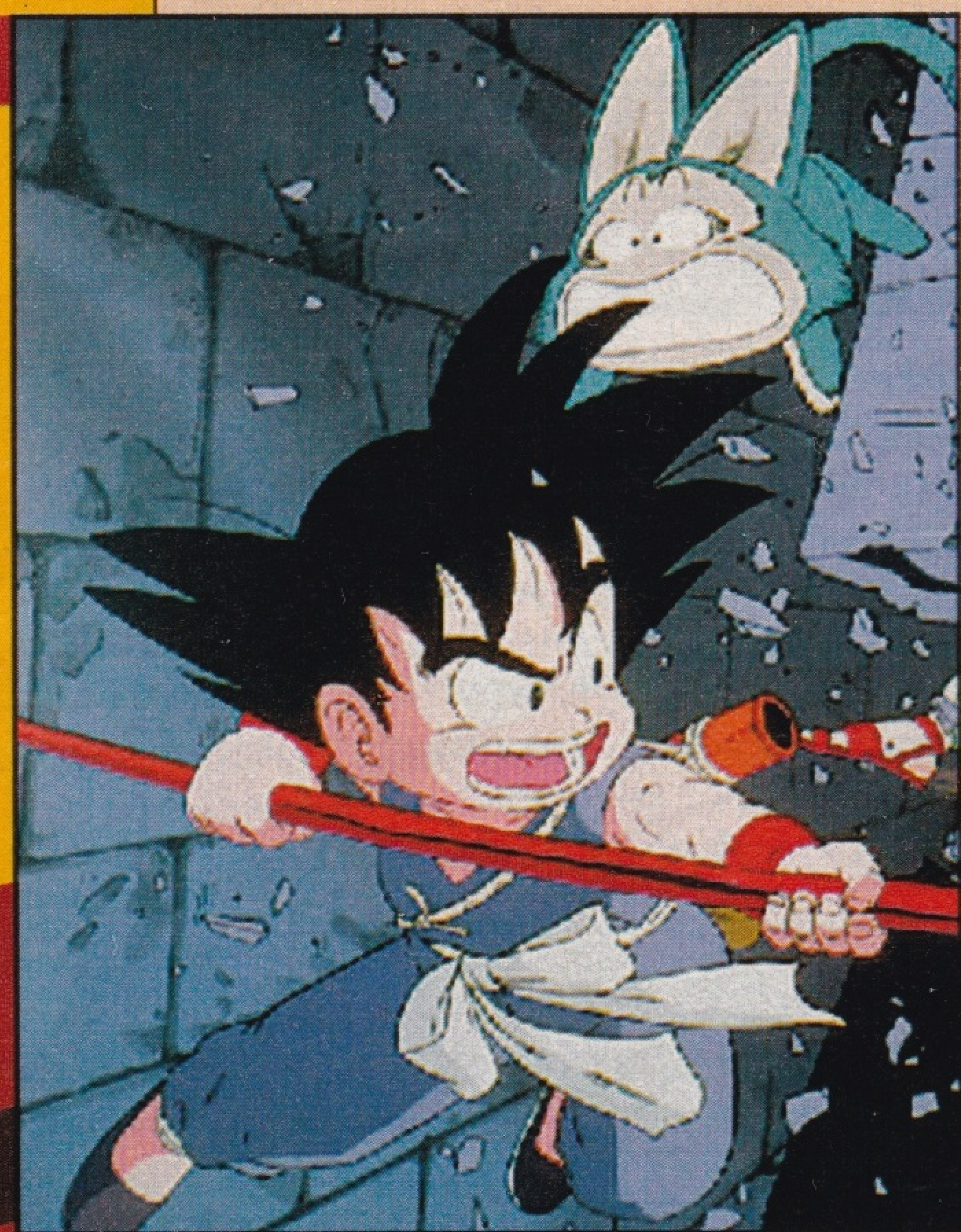
h. Jeszcze bardziej wymagające, chociaż też najpotężniejsze, są Czarne Smocze Kule, które po spełnieniu życzenia zostają rozrzucone po całym Wszechświecie. Co więcej, jeśli po roku nie znajdą się one na planecie, na której zostało wypowiedziane ostatnie życzenie, to zostanie ona zniszczona... Jak widać, zabawa ze Smoczymi Kulami to nie przelewki.





KUNG-FU I JACKIE CHAN

Akira Toriyama jest fanem przygód aktora, kaskadera i... piosenkarza z Hongkongu, Jackie Chana, a jego film „Pijany Mistrz" („Drunken Master") widział ponad 20 razy. Dlatego też postanowił, że w Dragon Ball nie zabraknie efektownych walk w stylu przypominającym kung-fu. Pierwszy turniej walk w DB wygrywa zresztą zawodnik ukrywający się pod pseudonimem... Jackie Chun. W ostatniej walce stosuje on styl... Pijanego Mistrza i jego przeciwnik, Son Goku, który nigdy nie nadużywał alkoholu, nie może sobie z nim poradzić.



KAMEHAMEHA, CZYLI ODROBINA HISTORII W DB

Ten efektowny atak strumieniem energii, którym posługiwał się najpierw Genialny Miszcz, a potem jego uczeń Son Goku (a także paru innych bohaterów i antybohaterów), ma równie ciekawą nazwę. Zawdzięczamy ją żonie Akiry Toriyamy oraz... hawajskiemu królowi Kamehameha Pierwszemu. Żył on w latach 1758-1819 i po wielu krwawych walkach zjednoczył pod swoim przywództwem hawajskie wyspy, dając się poznać nie tylko jako genialny strateg, ale także jako mądry władca.

WARZYWA, ZIOŁA I UBRANKA RATUJĄ ŚWIAT PRZED ZAGŁADĄ

Imiona bohaterów DB w angielskim i japońskim mają swoje znaczenie, niekiedy dosyć śmieszne. Wystarczy podać parę przykładów:

Bardock – rodzaj zioła
Bee – pszczoła
Bibidi, Babidi, Buu – imiona pochodzą z bajki o Kopciuszku
Bra – biustonosz
Cell – komórka
Chi-chi – biust
Dr. Briefs – Doktor Slipki
Garlic – czosnek
Nappa – kapusta
Piccolo – pikolo (flet)
Radditz – rzodkiewka
Trunks – kąpielówki
Vegeta – warzywo, nazwa firmy robiącej suszone przyprawy

KOGO WYPADA ZNAĆ

Krótki poradnik dla osób, które dopiero zainteresowały się serią DB. A dzialo się w niej, oj działo...

Son Goku

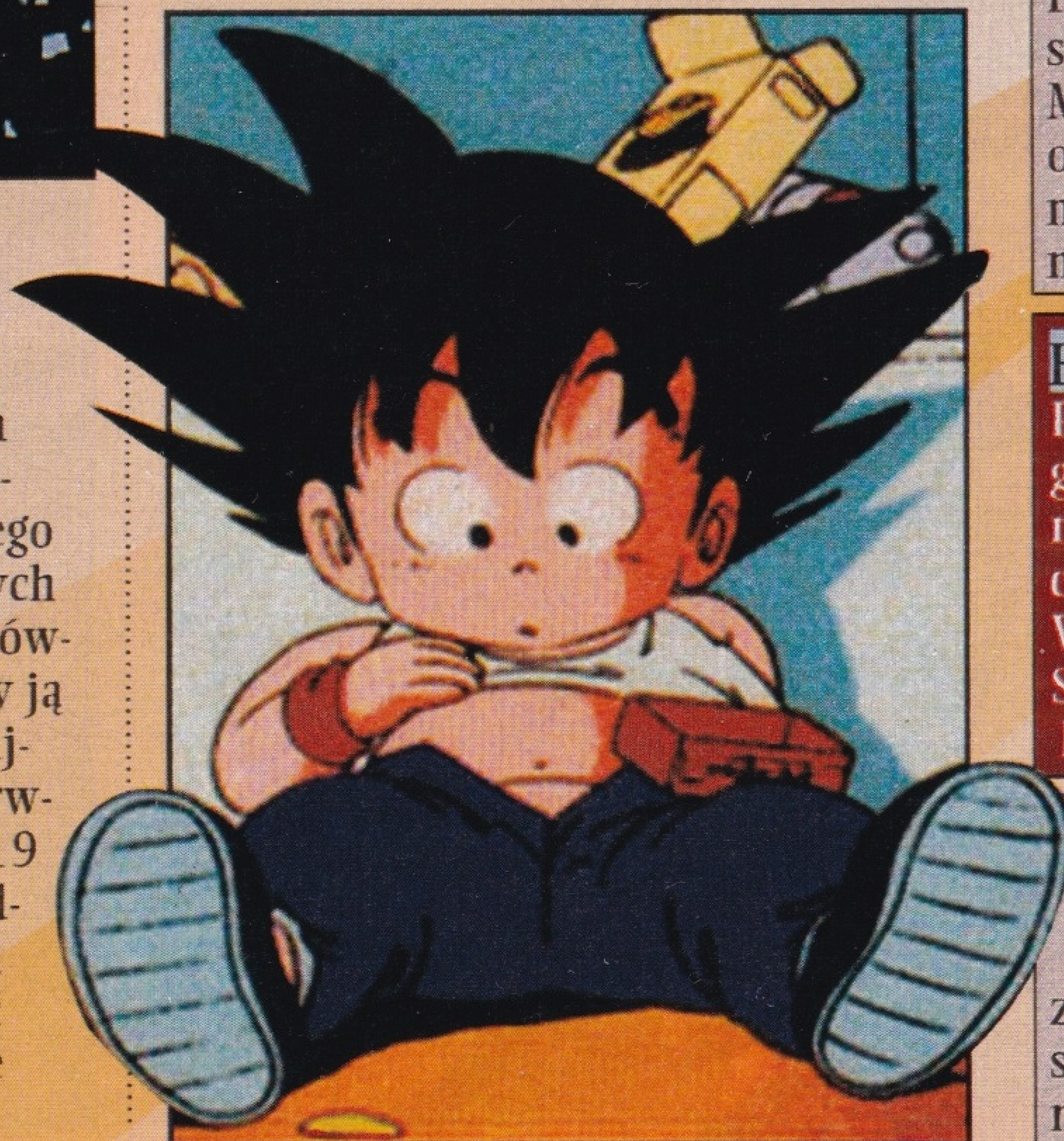
Najważniejszy bohater serii. Obdarzony wielkimi mocami przedstawiciel rasy Saiyanów, który jako dziecko został wysłany na Ziemię, żeby oczyścić ją z mieszkańców i przygotować na sprzedaż. Uderzył się jednak w głowę i dzięki temu nie pamiętał, że ma wykonać taki diaboliczny plan. Wychowywał się w dziczy i długo zajęło mu zrozumienie zasad rządzących cywilizowanym światem, a także tego, czym dziewczynki różnią się od chłopców. W serii DBZ znacznie wydoroślał i zmierzył się z naprawdę poważnymi problemami (uosabianymi przez natrętnego brata). Całe szczęście, że w DB GT znowu stał się dzieckiem. Mąż Chi-chi, ojciec Son Gohana i Son Gotena.

Son Gohan

Starszy syn Son Goku, którego ambitna matka chciała nazwać Einsteinem i od najmłodszych lat goniła do nauki. Nic więc dziwnego, że kiedy dorósł, wcisnął się w garnitur i zajął karierą naukową. Zanim jednak został statecznym mężem Videl i ojcem dziewczynki o imieniu Pan, godnie walczył w obronie ludzkości.

Son Goten

Młodszy syn Son Goku, również obdarzony wielką siłą i mocą. Usiłował iść w ślady ojca i starszego brata. Najlepszy przyjaciel Trunksa, potrafił stworzyć z nim (w czasie Fuzji) postać Gotenks.



Chi-chi

Żona Son Goku. Sama poprosiła go o rękę, a Goku zgodził się, sądząc, że małżeństwo to rodzaj jedzenia. Później nie miał wyjścia i musiał spełnić obietnicę. Chi-chi sama nieźle walczyła, ale jej największą obsesją była nauka małego Gohanka, z którego koniecznie chciała zrobić naukowca.

Bulma

Mc Gyver w spódnicy. Ta córka naukowca ciągle miała mnóstwo pomysłów. To ona jako pierwsza zabrała się za szukanie Smoczych Kul i zaciągnęła na wyprawę małego Son Goku. Oprócz prac nad nowymi wynalazkami wymyślała sobie coraz to nowe fryzury i kolory włosów. Związana z Vegetą (nie byli małżeństwem), miała z nim dwójkę dzieci: chłopca Trunksa i dziewczynkę o imieniu Bra.

Vegeta

Zbuntowany przedstawiciel rasy Saiyanów, wiecznie nadęty i niezadowolony, ale w gruncie rzeczy szlachetny. Głównym jego zajęciem było uganianie się za Son Goku, którego koniecznie chciał pokonać i upokorzyć. Przy okazji udawało mu się jednak od czasu do czasu zrobić coś dobrego. Jego dziećmi byli Trunks i Bra.

Trunks

Najlepszy przyjaciel Son Gotena, dzielny wojownik, który – całe szczęście – nie wdał się w tatusia, Vegetę. Jako młody chłopak przeniósł się nawet do przeszłości, żeby ostrzec wujków, ciocię, mamusię i tatusia przed atakiem morderczych androidów.

Kuririn

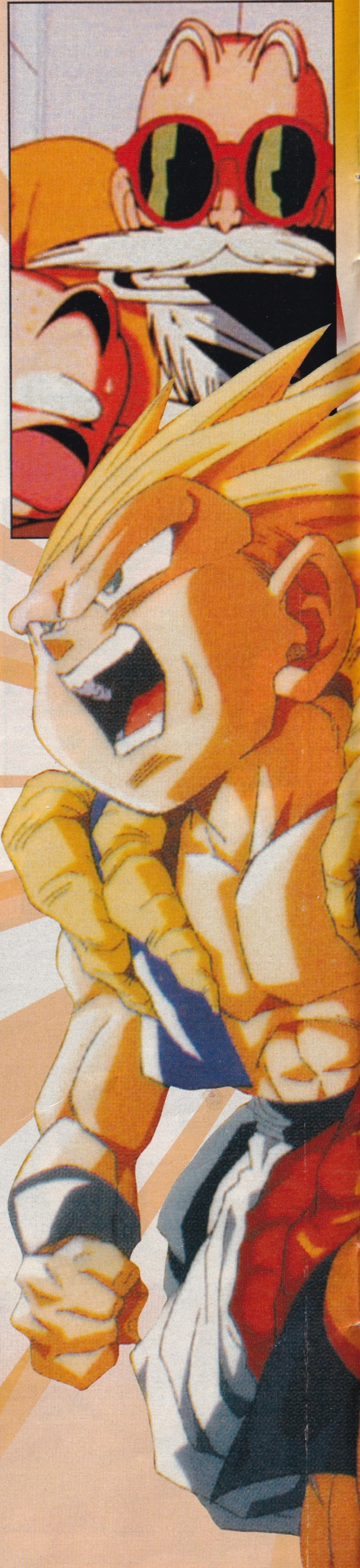
Przyjaciel Son Goku, razem ćwiczyli sztuki walki u Genialnego Miszcza. Mały, łysy i pokracznym, został mężem olśniewającego Androida 18 i ojcem małego aniołka, Marron. To się nazywa mieć szczęście...

Friezer

Potwór-morderca. Przez swoje długie życie zajmował się eliminowaniem wrogów, przyjaciół i całych cywilizacji. To on zniszczył rodzinę Vegety, jego planetę, a także rodzinę Son Goku. Jednak nosił wilk razy kilka, ponieśli i wilka...

Piccolo

Wojownik z planety Namek (tak jak i jeden zestaw Smoczych Kul). Jego znakiem charakterystycznym są szpiczaste uszy i gustowny turban na głowie.



FILM FABULARNY

Dragon Ball doczekał się kilkunastu filmów kinowych, ale zawsze były to produkcje animowane. Seria ta cieszy się jednak tak dużą popularnością, że studio 20th Century Fox wykupiło prawa do nakręcenia filmu o DBZ, w którym wystąpią prawdziwi aktorzy! Dzieło to ma być gotowe na jesieni 2003 lub na wiosnę 2004 roku, ale na razie nie wiadomo, jaka będzie jego fabuła ani kto w nim zagra. Fani serii najbardziej upodobali sobie nie najmłodszego już Jackie Chana, którego chętnie widzieliby w roli zarówno Son Goku jak i Vegety. Wygląda więc na to, że wystarczy sklonować i odmłodzić Chana, a problem z obsadą zostanie rozwiązany.

TROCHĘ STATYSTYKI DLA DOCIEKLIWYCH

2 sekundy
Tak szybko miał się rozprawić z Son Goku Mr. Satan (Hercules).

5 i 6/10 sekundy
Czas na 100 metrów Genialnego Miszcza w czasie treningu z Goku i Kurinem.

20 minut
Tak szybko Gohan pokonywał tysiąc kilometrów między domem a szkołą.

30 minut
Tyle czasu trwa Fuzja.

1 tydzień
Tak długo Goku uczył się przeprowadzania Fuzji.

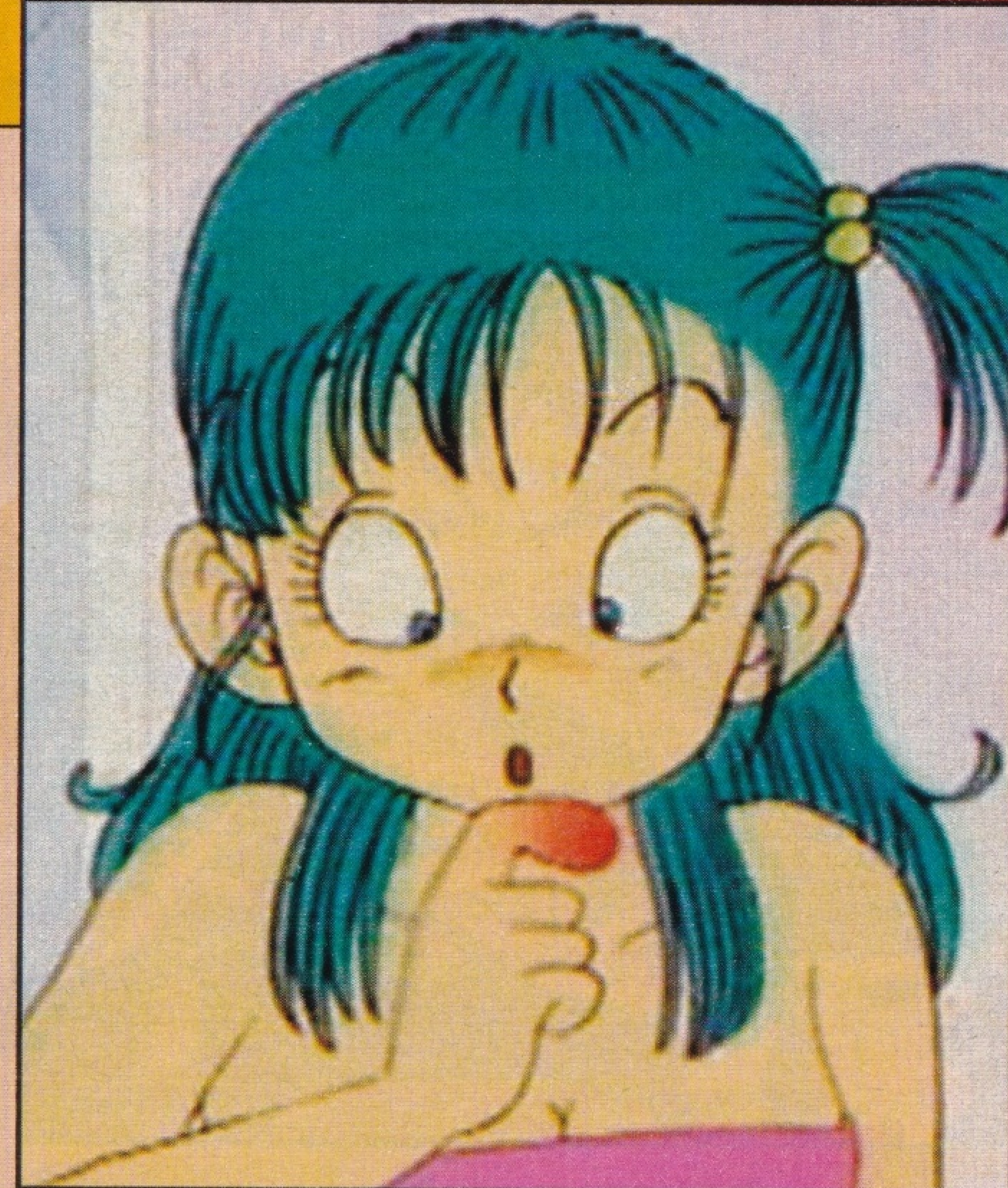
1 miesiąc
Na tak długo wystarczyło jedzenia z lodówki samochodu świnki Ulong.

85 centymetrów
Obwód biustu Bulmy.

230 centymetrów
Wzrost jednego z zawodników 28. turnieju walk.

8 metrów
Tak wysoko podskoczył Gohan w czasie szkolnego meczu baseballa.

4 komplety
Tyle identycznych kompletów ubrań miał Android 17.



4 miesiące
Tyle miesięcy Goku leczył się po walce z Vegetą.

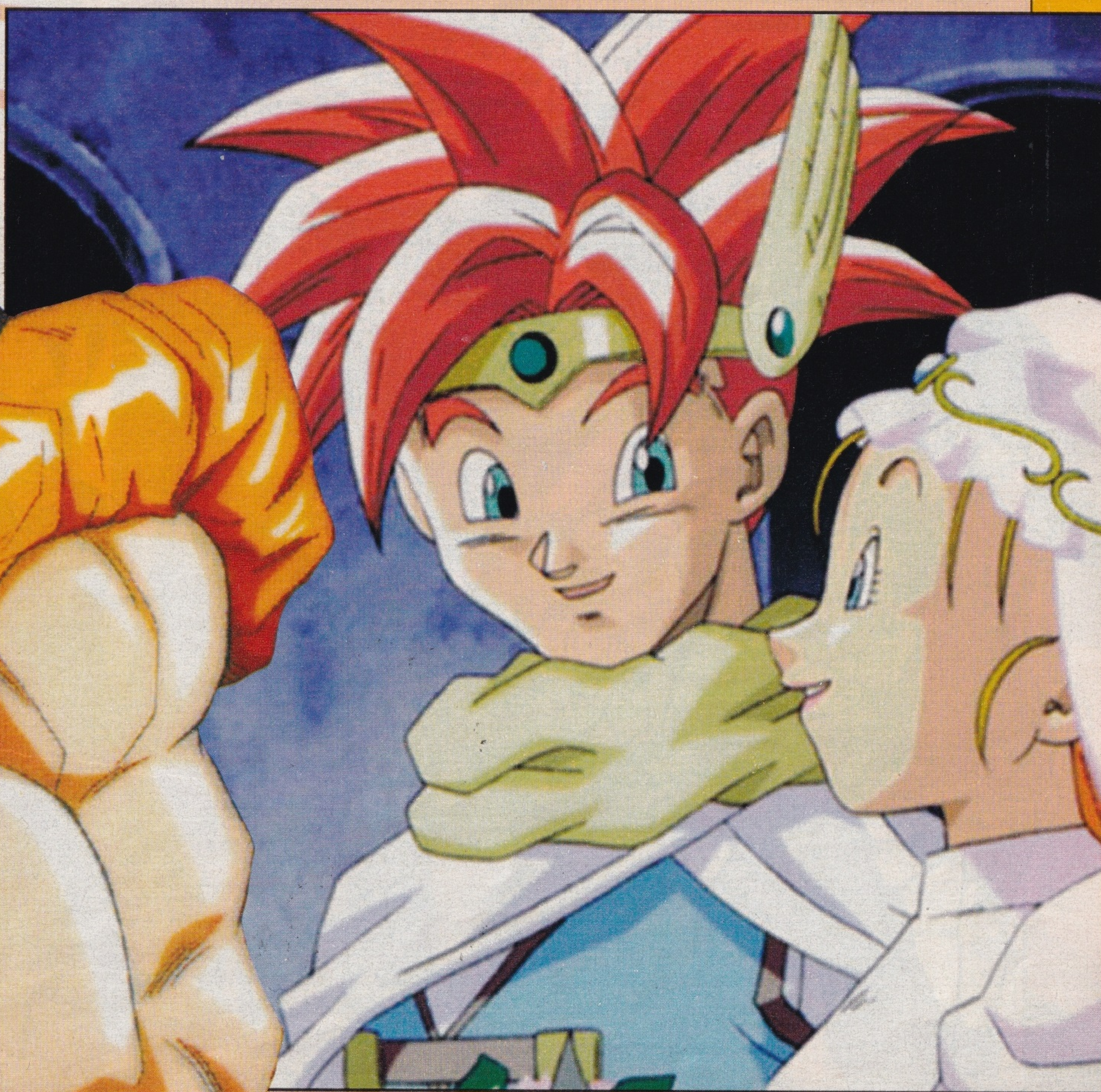
4 lata
Tyle lat miała Pan, kiedy wzięła udział w 28. turnieju walk.

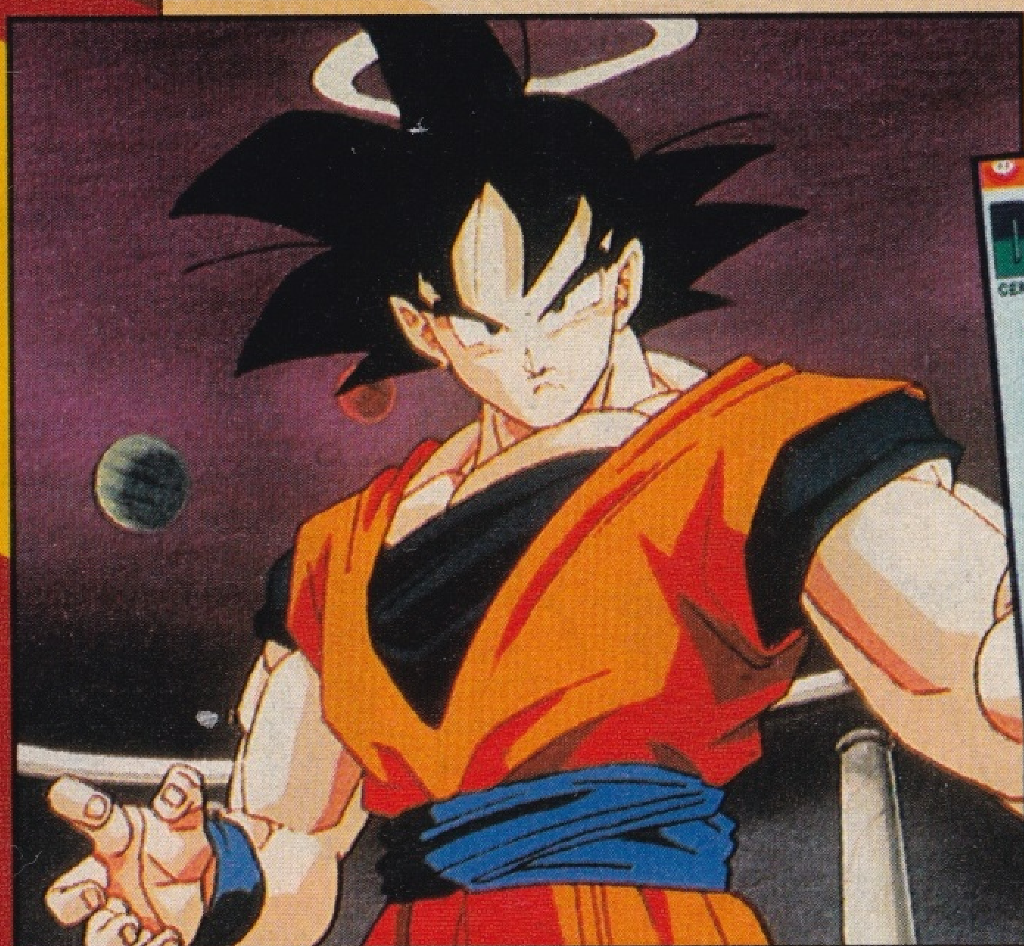
14
Liczba, która (według małego Goku) następuje po 11. Dlatego chłopiec twierdził, że ma 14 a nie 12 lat.

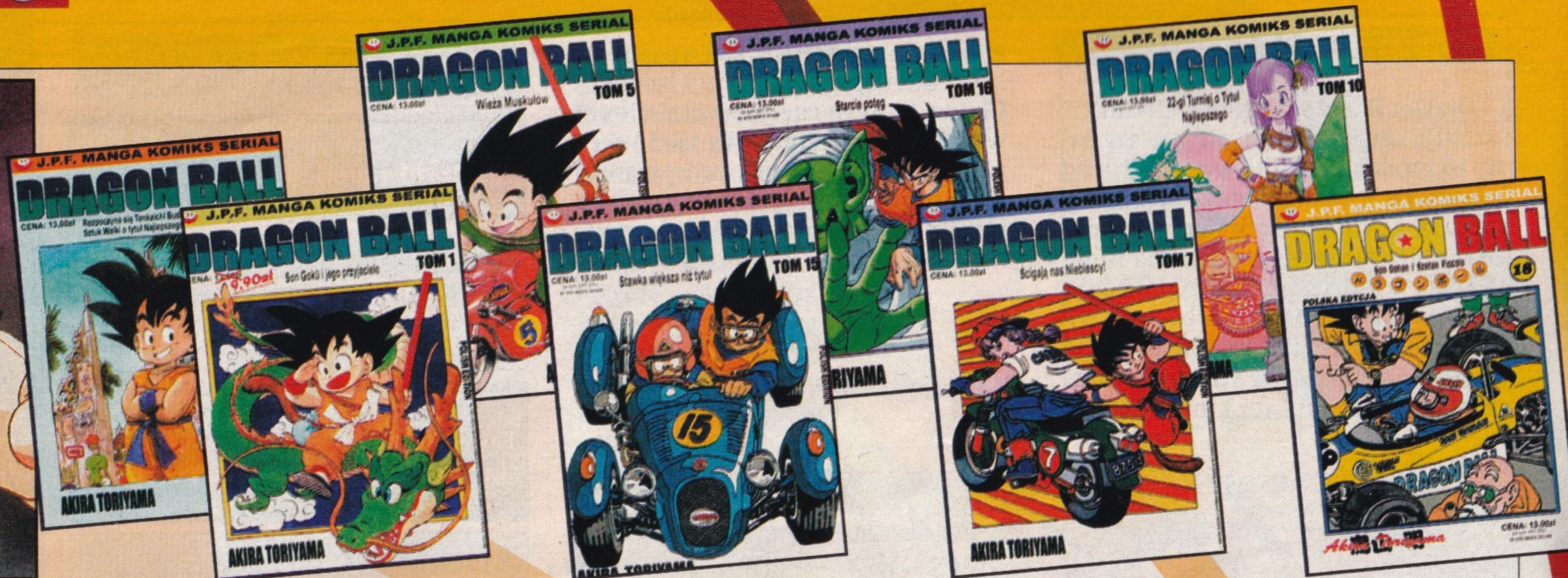
50
Liczba pokoi w domu Videl.

Jedzenie dla 50 osób
Tyle Goku pochłonął po 21. turnieju.

Raz na 1000 lat
Pojawia się nowy Super Saiyanin.







MAŁY TEST, CZYLI JESTEŚ ZBYT WIELKIM FANEM DB, JEŚLI:

– Zapuszczasz włosy, farbujesz je na blond i opowiadasz wszystkim, że jesteś Super Saiyaninem. Nie zmieniasz zdania, nawet jeśli zamkną cię w szpitalu psychiatrycznym.

– Rzucasz w ludzi talerzami ze świątecznej zastawy swojej mamy, twierdząc, że jesteś Frizerem i zamierzasz wyruszyć na podbój wszechświata.

– Wdrapujesz się na dach domu i usiłujesz wskoczyć z niego na chmurę, na której zamierzasz podróżować jak Goku.

– Razem z przyjacielem wykonujecie taniec Fuzji na podwórku szkolnym pełnym ludzi.

– Golisz głowę, na czole malujesz sześć kropek i każesz nazywać się Wielkim Kuririnem.

– Twierdzisz, że znasz technikę Natychmiastowego Przemieszczenia i prosisz, żeby znajomi zrzucili ci na głowę cegłę, a ty z łatwością unikniesz wypadku.



ZAGRAJ TO JESZCZE RAZ, GOKU

Niestety, większość gier z serii DB (a powstało ich całkiem sporo na wiele różnych konsol) pojawiło się tylko w Japonii. Całe szczęście, firma Infogrames zauważyła, że na Dragon Ball można zarobić całkiem niezłe pieniądze i przygotowała nowe konsolowe propozycje, które można (lub już niebawem będzie można) kupić także i u nas. Niestety, dalej poszkodowani są posiadacze PC, dla których nikt nie chce zrobić gry z DB.

DRAGON BALL Z: COLLECTI BLE CARD GAME na GBA (dostępna w sklepach)

Jest to konsolowa wersja popularnej karcianki z bohaterami DBZ, w której można toczyć pojedynki przy użyciu 300 różnych kart (pochodzących z kilku sag). Nie znajdziesz tutaj ani wspaniałej muzyki, ani doskonałej grafiki, ale i tak gra powinna spodobać się osobom, które lubią karcianki i DB.

DRAGON BALL Z: THE LEGACY OF GOKU na GBA (dostępna w sklepach)

Przyjemna, chociaż krótka, gra zręcznościowa z elementami RPG i przygodówki, w której możesz towarzyszyć Son Goku od momentu spotkania z Raditzem, aż do zmagania z Friezą na Namek, pobyć trochę w Piekle i w Zaświatach, walczyć, używając specjalnych ataków itp. Urozmaiceniem zabawy są krótkie wstawki filmowe. Jednym słowem pozycja, która powinna spodobać się każdemu fanowi DB.



DRAGON BALL Z na GC (premiera w 2003 roku)

Dwie wyżej opisane gry na przenośną konsolkę mają współpracować z produktem, który przygotowywany jest na GameCube. Na razie nie wiadomo o nim zbyt wiele, ale jego fabuła ma być powiązana z LEGACY OF GOKU.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI na PS2 (premiera 28 listopada 2002)

Walki w DB, a zwłaszcza w dalszych częściach serii, są chlebem powszednim dzielnych bohaterów. Oprócz zmagań, które mają zaważyć na losach Ziemi i innych planet, odbywają się także regularne turnieje zwane „Tenkaichi Budoukai". To na nich co 3 lata rozstrzyga się, kto jest najsilniejszym człowiekiem na świecie. Już niedługo także miłośnicy DB będą mogli sprawdzić swoje bitewne umiejętności w nowej grze na konsolę PlayStation 2. W tej trójwymiarowej bijatyce, przygotowanej w stylu VIRTUA FIGHTER i STREET FIGHTER, będzie się można zmierzyć na 29 różnych arenach i wcielić w 23 postaci znane z DB, m.in. w Son Goku, Yamchę, Nappę, Friezę, Kururina. Każda z postaci będzie miała 60 różnych ciosów, ruchów i tzw. combosów.



Z PUNKTU WIDZENIA FANA

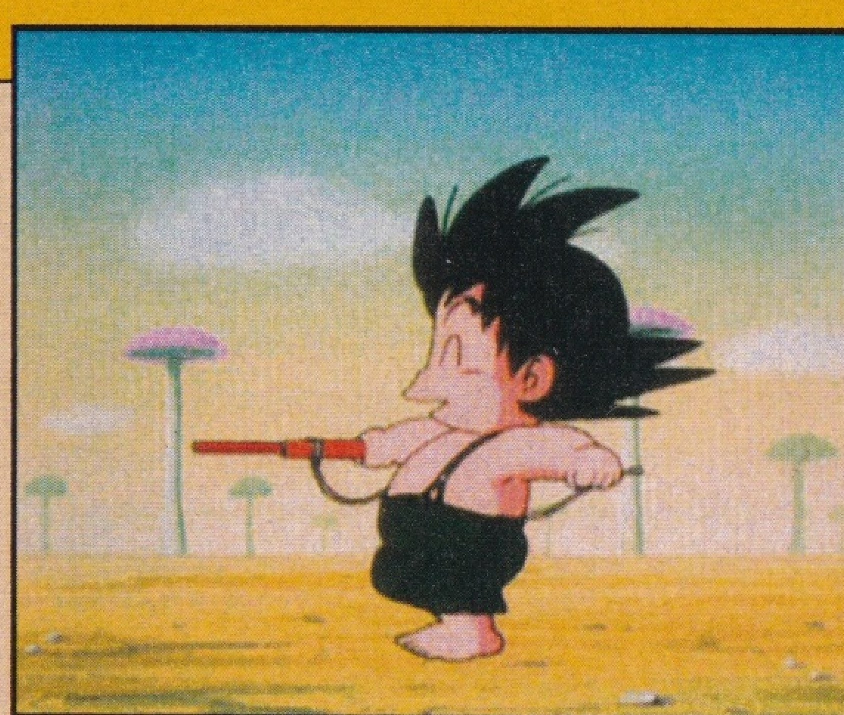
Lubię DB, ale niestety nie zachwycam się filmem, który jest pokazywany w kinach. Przede wszystkim zawierał elementy, które jakoś nie wydały mi się zabawne (np. spacerujących po ulicach faszystów). Dużo lepsze wrażenie zrobiła na mnie druga część filmu, która miała ciekawy, tajemniczy klimat. Na kinowym DB niewątpliwie najlepiej będą bawić się miłośnicy tej serii, bo nic nie zostaje tutaj wyjaśnione, co więcej, można odnieść wrażenie, że historia jest naprawdę skomplikowana i co gorsze, mało logiczna.

Z INNEGO PUNKTU WIDZENIA

Z sobie tylko wiadomych przyczyn znalazłem się w kinie na filmie DRAGONBALL Z. Nie oczekiwałem zbyt wiele, zdrzemnę się, pomyślałem, i po półtorej godzinki będzie po wszystkim. Jak się okazało, straszie się pomyliłem. Kiedy zaczął się film, już po chwili było wiadomo, co się stanie. Eksplodowały zbiorniki na dusze, które zostały wysłane do piekła i dzięki temu powstał niesamowicie groźny potwór o wyglądzie... niemowlaka, a na ulice miast wypełzły hordy umarlaków! Do walki z nim zostali oczywiście wezwani specjaliści ze Smoczymi Kulami. Od tej pory, aż po sam koniec filmu, nie uświadczyłem nic poza bardzo kiepskimi scenami walk. Wszyscy superbohaterowie krzyczeli, co chwila powstawały nowe groźne stwory, wielki bobas strzelał bąbelkami, a sceneria przypominała pustynię pokrytą różowymi mydlinami. Główny stwór okazał się typem nie-do-pokonania, ale i na to znaleziono sposób. W wyniku fuzji dwóch głównych bohaterów, którą można porównać do baletu, w końcu zwyciężyła sprawiedliwość. Przykro mi, ale jeśli miałbym małe dziecko, to nigdy nie pozwoliłbym mu pójść na ten film, a na sali kinowej było całkiem sporo naprawdę malutkich brzdąców. Non stop się kopią, trzaskają po gębach pięściami i krzyczą... Jak ktoś mi powie, że ten film jest rozwijający to... ech...

Okazało się, że kinowy DRAGONBALL Z ma jeszcze jedną wadę: jest po prostu za długi (w fotelu wierciłem się nie tylko ja). W jego drugiej części naiwni jak dzieci bohaterowie otworzyli coś w rodzaju puszki Pandory i sprowadzili sobie na kark okrutnego potwora. Jak się okazało, nie tylko on demolował miasto, ale z powodzeniem robili to także herosi. Nie przejmując się zbytnio, rozwalali ogromne wieżowce i ciskali samochodami. Ładni mi obrońcy Ziemi... Przed obejrzeniem filmu nie miałem zielonego pojęcia o fabule DRAGONBALL Z. Niestety, nadal tkwię w nieświadomości, bo jedyne, co widziałem, to bezmyślne walki. I jeszcze jedno. Kupując ścieżkę dźwiękową z filmu, przygotuj się na to, że możesz dostać płytę z nagraną... ciszą (prościej mówiąc: w filmie nie istnieje coś takiego jak muzyka)! Może Japończycy o prostu nadają na nieco innych falach? :)

Michał „Krooger" Cichy



Pokazywany w kinach film DRAGON BALL Z jest w sprzedaży na kasetach wideo i płytach DVD od 2 grudnia

OPINIE O DRAGON BALL

A oto fragmenty opinii, które pojawiły się w Internecie po ogłoszeniu informacji o premierze kinowego filmu Dragon Ball (zachowujemy oryginalną pisownię).

– DB Jest COOL! Pozdrawiam wszystkich fanów wspaniałego anime, tych, co jeszcze nie oglądali, zapraszam do lektury mangi lub emisji na tvn7.

– Blah... no rozumiem... można mieć gust, jaki się tylko chce... nikogo nie mam zamiaru zwymyślać, dlatego, że lubi dragon balla... ale ludzie słyszeliście o szachach db? karty w chipsach... komiksy.... ale szachy?! ludzie profanacja! hańba! P A R A N O J A ! ! !

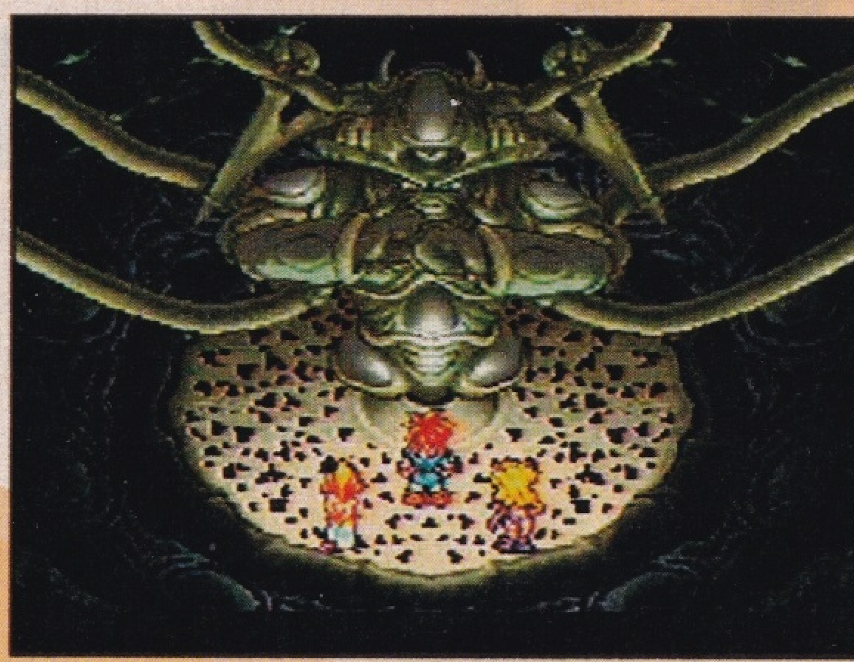
– Może nie każdemu się podobać, ale cieszę się, że nareszcie manga pojawiła się w kinach. Może ten film przetrze szlak dla innych produkcji. Byle tak dalej ;)



– To się rozprzestrzenia jak zaraza, najpierw TV, teraz kino, totalna głupota, później widzę, jak wyglądają tacy ludzie, co się tym interesują, monotematyczni, zachowują się jak idioci, papka dla przedszkolaków. Ble, rzygać mi się chce...

– Heh, koleś, papka dla przedszkolaków? Widziałeś to chociaż? Zresztą nie mogłeś widzieć, bo to ocenzurowali i zdziecinnili, i w ogóle zniszczyli dzieło :(Poza tym, co rozumiesz przez słowo monotematyczni i w ogóle, ilu takich ludzi znasz? :/ Chyba niewielu...

– Nie oglądałem, ale mam 26 lat i oglądałem wszystkie odcinki (no prawie) i to 3 razy, i na pewno ten film jest również super.



CIEKAWE STRONY:

Stron poświęconych DB jest w Sieci mnóstwo i bardzo często stoją one na naprawdę wysokim poziomie. Na słowa uznania zasługują zwłaszcza te przygotowane przez fanów, często o wiele lepsze niż oficjalne witryny serii. Wystarczy wpisać do wyszukiwarki (np. www.google.pl) hasło Dragon Ball i samemu wybrać stronę, która oferuje potrzebne informacje. Warto natomiast znać adresy paru sklepów wysyłkowych, dzięki którym można kupić różne mniej lub bardziej przydatne rzeczy związane z DB.

www.jpf.com.pl

Strona wydawnictwa, które wydaje w Polsce mangi DB. Można tutaj dokonać zakupów nie tylko komiksów z DB, ale także innych mang (Akira, Czarodziejka z Księżyca itp.).



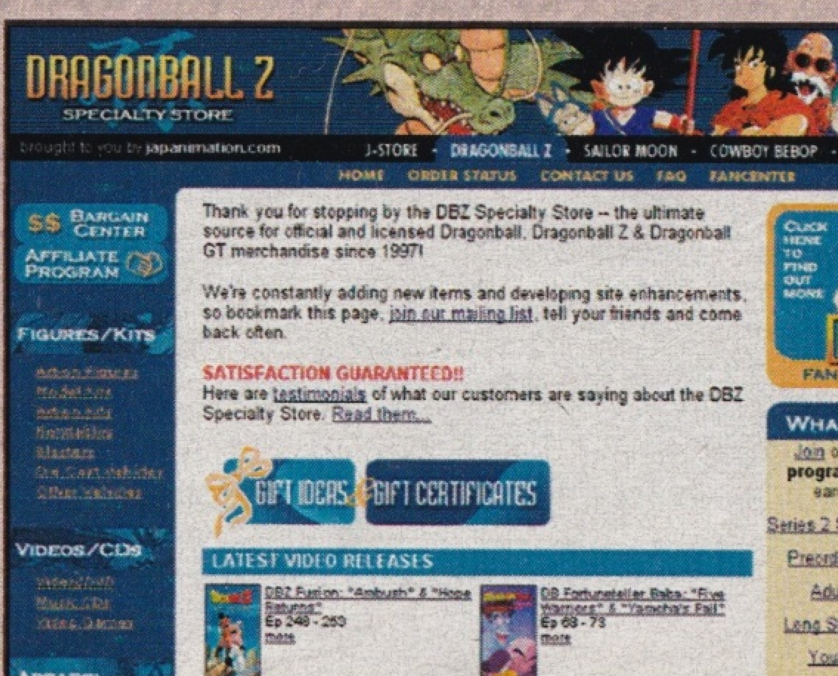
www.ultima.pl

Strona, na której można zamówić nie tylko komiksy i filmy wideo z DB, ale także różne gadżety – np. poduszki czy koszulki z Son Goku i jego przyjaciółmi.



http://japanimation.com/dbz/

Strona, na której można zamówić chyba wszystko, co jest związane z DB: figurki, gry, czapeczki, kostiumy, płyty z muzyką itp. Szkoda tylko, że ten sklep nie znajduje się w Polsce, ale warto cierpliwie poczekać na przesyłkę.



Zdjęcia: ITI Cinema, archiwum wydawnictwa Bauer

Andrzej Zaremba

Samuraje i ninja

Szlachetni rycerze wyznający zbiór pięknych zasad, czy fanatyczni mordercy i bezlitosne maszyny do zabijania? W teorii – to pierwsze, jednak w praktyce – to drugie. Przyglądając się historii Japonii i historii samurajów trudno nie zauważyć, że w dziejach nowożytnej ludzkiej cywilizacji próżno szukać tak długiego okresu (prawie tysiąc lat), gdzie garść fanatycznych szaleńców wykorzystywałaby ogromne państwo i jego wielomilionową ludność do własnych celów. Gdzie życie kupca, chłopa, a często nawet człowieka stanu rycerskiego było nic nie warte, a morderstwo (nagminnie popełniane dla rozrywki lub z powodu źle pojmowanych zasad honoru) stało się codziennością.

Historia

Początki powstania tej klasy rycerskiej sięgają X wieku. Jednak w pełni wykształciła się ona w wieku XII. Po upadku shogunatu w roku 1868 i szeregu stłumionych buntów w latach siedemdziesiątych XIX wieku, samuraje przestali istnieć jako klasa społeczna (w roku 1876 zniesiono prawo do noszenia mieczy). Jednak ich kodeks i zasady etyczne były jeszcze wielokrotnie wykorzystywane. Do zasad tych odwoływała się faszystowska Japonia z czasów II wojny światowej. Ostatnim głośnym wydarzeniem związanym z samurajami była próba puczu wojskowego przeprowadzona w 1970 roku. Prawicowy pisarz Mishima Yukio wtargnął wraz z innymi spiskowcami do bazy wojskowej i wygłosił buntownicze przemówienie do żołnierzy. Zlekceważony popełnił publicznie rytualne samobójstwo – seppuku.

Filozofia samurajów

Sposób myślenia samurajów ukształtował się na bazie trzech filozofii. Były to: shinto – starojapońska wiara w duchy przodków, siły natury, bóstwa i demony, konfucjanizm – chiński system wartości mówiący przede wszystkim o zasadzie posłuszeństwa oraz zen – hinduski odłam buddyzmu przykładający szczególną wagę do dyscypliny oraz samokontroli.



Bushido

Był to kodeks moralny samurajów. Jego nazwa składa się z dwóch członów. Pierwszy to „bushi" dosłownie







Każdy, kto ma prawo nosić długi miecz, musi pamiętać, że jego miecz powinien być uważany za jego duszę, że może on rozstać się z mieczem jedynie wtedy, kiedy rozstanie się z życiem. Jeżeli zapomni o swoim mieczu musi zostać ukarany.

z kodeksu praw shoguna Tokugawy Ieyasu

Znany jest przypadek 7 letniego syna samuraja, który popełnił samobójstwo na oczach najemnych morderców. Ludzie ci wysłani do jego ojca, zabili przez pomyłkę innego człowieka. Po odkryciu zwłok młodziutki samuraj, pragnąc wykorzystać pomyłkę dla ocalenia życia ojca, w udawanej rozpaczy wydobył miecz i w milczeniu rozciął sobie brzuch. Złoczyńcy, zwiedzeni tym szczególnym oszustwem, odeszli w przekonaniu, że wykonali swoje zadanie.

Aleksander Śpiewakowski „Samuraje"

oznaczający „tego, co służy", a drugi „do", czyli „droga". Szczególne znaczenie przykładano w nim do zachowania lojalności wobec pana, zachowania honoru, wykształcenia, powściągliwości w mowie i postępowaniu oraz dzielności w walce.

Wychowanie samuraja

Duch

Chłopiec z samurajskiej rodziny był od najmłodszych tak wychowywany w japońskim duchu rycerskim. Oznaczało to między innymi odporność na wszelkiego rodzaju niewygody. Stąd też małego chłopca zmuszano do bezsenności, wykonywania nocnych prac, chodzenia boso po śniegu itp. Kształcono również emocjonalny chłód i pogardę dla stanów niższych zmuszając dzieci do odwiedzania miejsc publicznych egzekucji oraz przyglądania się trupom i torturom. Rodzice wyszydzali oraz surowo karali wszelkie ludzkie odruchy u dzieci (płacz, narzekanie) uważane za przejaw niegodnej wojownika słabości.

Ciało

Przyszły samuraj musiał doskonale radzić sobie ze wszelkiego rodzaju orężem, a więc nie tylko mieczem i łukiem, ale również halabardą i włócznią. Poza tym wymagano znajomości sztuk walki wręcz (jujutsu), jeżdżenia konno, pływania, a nawet zdolności taktycznych. W samurajskiej Japonii na każdym dworze feudalnym i arystokratycznym znajdowały się sale szermiercze, strzeleckie i treningowe oraz maneże do szkolenia sztuki jeździeckiej. Oczywiście zatrudniano tam najlepszych nauczycieli, na jakich tylko było stać właściciela włości.

Umysł

Samuraje szkoleni byli w nauce kaligrafii, literatury, czy historii, ale nigdy nie uważali tych nauk za szczególnie przydatne. Wyrafinowane nauki w dziedzinach artystycznych (poezja, klasyczna literatura chińska, muzyka, malarstwo) pobierały tylko dzieci niezdolne do przyszłej służby wojskowej. Ale to właśnie z uczniów tych pogardzanych szkół wyrośli znani japońscy artyści i filozofowie.

Istotnym męstwem jest żyć, gdy żyć się godzi, a umrzeć, kiedy umrzeć potrzeba.

książę Mito





Jak walczyli samuraje?

Miecze

Oto jaka broń kojarzy się w pierwszej kolejności z japońskim wojownikiem. Były one nie tylko bronią, ale też symbolem stanu rycerskiego, gdyż w Japonii nikt oprócz samurajów nie miał prawa do noszenia miecza. Miecze wykuwali profesjonalni płatnerze, cieszący się ogromnym szacunkiem. Kucie miecza było nie tylko rzemiosłem, ale też ceremoniałem religijnym, a poza tym procesem nieprawdopodobnie skomplikowanym technologicznie. Profesor Śpiewakowski opisuje dokładnie przebieg powstawania miecza: „najpierw stal wytapiano z magnetytu i żelazistych piasków. Klingę formowano z wielu warstw żelaza o różnej zawartości węgla, spojonych ze sobą w procesie rozkuwania i kucia. W rezultacie przekuwania, wyciągania, wielokrotnego składania i nowego przekuwania pasów metalu tworzyła się cienka sztaba złożona z ogromnej liczby złączonych ze sobą na stałe warstw stali o różnej zawartości węgla. Naukowcy mówią nawet o milionach takich warstw nałożonych jedna na drugą". Szczególnie cenny oręż japoński płatnerz potrafił wykuwać nawet przez kilka lat! Dobrym mieczem samuraj mógł przerąbać trzy ciała, ułożone jedno na drugim. Przyjęło się noszenie dwóch mieczy: katany (powyżej 60 cm długości) oraz wakizashi (poniżej 60 cm długości). W ich pochwach noszono również małe nożyki: kozuki i kogai, które wykorzystywano w celach higienicznych i kulinarnych, a także by oznaczać ciała zabitych wrogów.

Łuki

Jakoś rzadko wyobrażamy sobie samuraja z łukiem, a tymczasem była to po mieczu najbardziej szanowana i ceniona broń w arsenale japońskiego wojownika. Ba, w XVIII wieku wśród 28 sztuk wojennych łucznictwo wyszło na pierwsze miejsce, a pojęcia „wojna" oraz „łuk i strzały" oznaczały to samo. Znamienici łucznicy cechowali się nadzwyczajną wytrzymałością. Profesor Śpiewakowski pisze: „w tej dziedzinie najefektywniejsze są łucznicze osiągnięcia Wada Daichai, który w 1686 roku wystrzelił w ciągu doby 8133 strzały, i Masatoki który w 1852 roku wystrzelił w ciągu jednego dnia 10050 strzał, z czego przeszło połowa trafiła do celu". Strzały wyrabiano z wierzby lub bambusa, a groty były przygotowywane zarówno z żelaza, jak i rogu, bambusa lub kości.

Włócznie i halabardy

Yari ashigaru i samuraje yari (słowo yari oznacza włócznię) byli podstawowymi jednostkami piechoty. Wyposażeni w długą (od 4 do 6 metrów) broń drzewcową mieli służyć jako



obrona przed ciężką kawalerią wroga. Kawaleria ta często uzbrojona była w halabardy (naginata), które również chętnie wykorzystywały oddziały złożone z mnichów. Co ciekawe, dwumetrowej długości naginata była jedyną oprócz sztyletu bronią, którą wolno było władać kobietom. Młoda Japonka z samurajskiej rodziny często nie tylko przechodziła wyczerpujący trening walki tą bronią, ale otrzymywała również w prezencie ślubnym komplet halabard. Włócznia (yari) musiała być zawsze przechowywana w specjalnej pochwie, gdyż jej obnażenie stanowiło śmiertelną obrazę.

Broń palna

Muszkiety i działa zostały do Japonii sprowadzone przez europejskich kupców, głównie Portugalczyków. Jednak nigdy nie odegrały poważniejszej roli na polach bitew, głównie z powodu braku ich modernizacji na przestrzeni wieków.

Jak umierali samuraje?

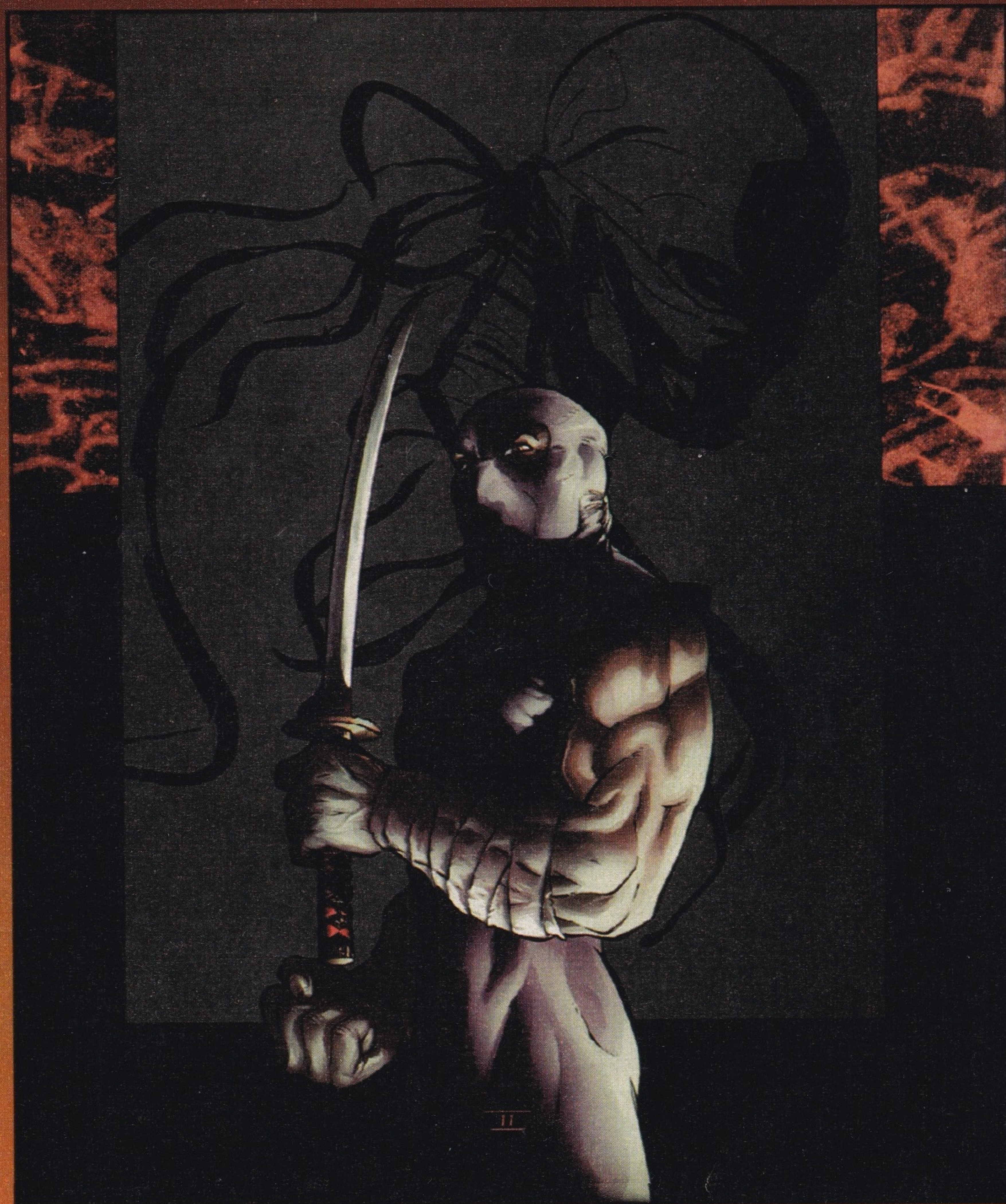
Wychowanie samurajów zakładało pogardę dla życia, a okazanie lęku przed śmiercią było hańbą nie do zmazania. Stąd też Japonia była jedynym krajem, w którym masowe stało się popełnianie seppuku, czyli rytualnych samobójstw. Do obrzędu seppuku przystępowano z różnych powodów: wyroku sądowego, rozkazu władcy, utraty suzerena, przegranej bitwy, zhańbienia. Seppuku popełniali nie tylko mężczyźni, ale również kobiety i małe dzieci, bardzo często z błahych powodów. A jak wyglądała japońska technika zadawania sobie samobójczej śmierci? Profesor Śpiewakowski pisze: „samuraj, pogrążając ostrze w jamie brzusznej, winien rozciąć ją tak, żeby otaczający go ludzie mogli widzieć wnętrzności i tym samym czystość myśli wojownika. Brzuch rozcinano dwukrotnie, najpierw poziomo, od lewego boku ku prawemu, a potem pionowo od przepony do pępka". Samuraj dopełniał obrzędu używając specjalnego (ok. 25 cm długości) sztyletu o nazwie kusongobu lub też małego miecza – wakizashi. Niektórzy samobójcy wybierali miecze bambusowe, aby zadać sobie większy ból (rozcięcie skóry oraz wnętrzności za pomocą drewna było prawdziwym wyzwaniem!), a przez to pokazać, jak bardzo są mężni oraz wytrzymali. Przekazy mówią, iż niektórzy samuraje po rozcięciu brzucha zachowywali tyle opanowania, że potrafili jeszcze własną krwią spisywać duchowy testament. Pewną odmianą seppuku, stosowaną w późniejszych wiekach, stała się teppobara – samobójstwo popełniane za pomocą wystrzału w brzuch. Kobiety popełniały zwykle samobójstwo poprzez przecięcie nożem arterii szyjnej, chociaż zdarzało się czasami, że podobnie jak mężczyźni popełniały „klasyczne" seppuku, rozcinając sobie brzuch.

Sakon, który miał 24 lata i 17 letni Naiki postanowili zemścić się na krzywdzicielu – shogunie Tokugawa Ieyasu za krzywdy wyrządzone ich ojcu. Jednak zamach na shoguna skończył się niepowodzeniem i bracia zostali przez sąd skazani na seppuku. Wyrok objął również ich młodszego brata Hachimaro, który miał zaledwie 8 lat (aby zapobiec krwawej zemście w przyszłości). Podczas obrzędu Hachimaro usiadł między braćmi, żeby lepiej pojąć istotę rytuału, którego go jeszcze nie nauczono. Uważnie obserwował ceremonię, słuchając przy tym wyjaśnień braci. Po tym jak Sakon i Naiki skończyli ze sobą przez otwarcie brzucha, tak samo umiejętnie i z zimną krwią uczynił to Hachimaro, nie okrywając hańbą swego rodu.

Aleksander Śpiewakowski
„Samuraje"

Sztuki ninjutsu

Słowo „nin" lub „shino-bi" oznacza niewidzialność, a „jutsu" to sztuka. Tak więc ninjutsu jest ni mniej ni więcej, sztuką bycia niewidzialnym. Prawdopodobnie historia ninja zaczyna się w górskich klasztorach, gdzie szkolono fanatycznych Yamabushi – mnichów-wojowników, często wykorzystywanych jako szpiedzy. Jednak prawdziwy rozkwit ninjutsu, to okres od 14-go do 16-go wieku. Wtedy właśnie powstało 25 szkół ninjutsu. Sztuka ta zaczęła wymierać w momencie, kiedy w XVII wieku umocniła się władza szogunatu. Ninja – szpiedzy i zabójcy – stali się wówczas nie tylko zbędni, ale nawet niebezpieczni dla nowych władców.
Przede wszystkim trzeba wyraźnie zdementować pewien schemat rozpowszechniony między innymi dzięki głupawym amerykańskim filmom: ninjutsu nie było sztuką walki. Ninjutsu było sztuką prowadzenia działań wywiadowczych (rozszerzonych o sabotaż i dywersję), a więc walka była jedynie elementem wyszkolenia. Dobrze przygotowany ninja musiał znać się świetnie na geografii i nawigacji, medycynie, chemii i zielarstwie, opanować sztukę przetrwania, kamuflażu oraz poznać tajniki psychologii i taktyki wojskowej. Szkolono go również w językoznawswie, by







potrafił płynnie posługiwać się różnymi lokalnymi dialektami. Kobiety-ninja dodatkowo przechodziły trening podobny do treningu gejsz i musiały opanować w perfekcyjnym stopniu tajniki sztuki miłosnej. Rody wyspecjalizowane w szkoleniu ninja dbały o utrzymanie swych tajemnic w głęboki sekrecie. Wojownicy cienia byli zobowiązani do popełnienia samobójstwa w razie groźby schwytania. Często również masakrowali sobie wcześniej twarze, aby nie zostać rozpoznanymi. Jeżeli przeprowadzano działania zespołowe, to członkowie oddziału mieli obowiązek zabić rannego współtowarzysza. Szkolenie ninja, podobnie jak szkolenie samuraja, rozpoczynało się we wczesnym dzieciństwie, jednak było dużo bardziej wyczerpujące i surowe. Ninję musiała cechować ogromna wytrzymałość np. umiejętność przebywania pod wodą tak długo, jak poławiacze pereł, czy przemierzania przeszło stu kilometrów na piechotę w ciągu doby. Oczywiście ninja musiał poruszać się niemal bezgłośnie: chodzić, biegać, skakać, czołgać się, aby w razie potrzeby dotrzeć do będącego celem wrogiego generała nie alarmując strażników.
Wojownik cienia znał sposoby walki wszystkimi typami broni, jakie były dostępne w ówczesnej Japonii. Perfekcyjnie potrafił używać nie tylko miecza, łuku, kuszy, dmuchawki, sztyletu, włóczni i halabardy, ale również wykorzystywać ogromny arsenał broni rzucanych, takich jak ostrza, kolce, czy igły. Nowoczesna jak na owe czasy technika również była atutem ninja. Szkolono go na przykład w wykorzystywaniu pistoletu wodnego, który wyrzucał z siebie chmurę trucizny. W późniejszych latach, po pojawieniu się materiałów wybuchowych, arsenał ninja znacznie się rozszerzył. Wojownik cienia potrafił używać czegoś w rodzaju prymitywnej bazooki (nazywano ją „kozutsu"), zrobionej z wydrążonych bali wyłożonych blachą. Na jego wyposażeniu znajdowały się również rakiety, race, świece dymne, minipochodnie, petardy, bomby, a nawet miny.

Krótki słowniczek

Daimyo
Nazwa japońskich książąt feudalnych, posiadaczy ogromnych dóbr ziemskich. Każdy daimyo utrzymywał zwykle wieluset lub nawet wiele tysięcy podwładnych sobie samurajów.

Kaishaku
Tak nazywano osobę sekundującą osobie popełniającej rytualne samobójstwo – seppuku. Do obowiązków kaishaku należało zadanie samobójcy ostatecznego ciosu i odcięcie mu głowy. Głowa ta nie powinna jednak odpaść od ciała (a Boże broń, potoczyć po ziemi!), ale zawisnąć na pasku skóry. Zrozumiałe więc, że zadanie takiego ciosu wymagało niezwykłej precyzji.

Kamikaze
Potocznie przyjęło się stosować to słowo, jako określenie kogoś przeprowadzającego niebezpieczny, wręcz samobójczy atak. Jednak historycznie wyrażenie to oznacza „boski wiatr". Nazwę tę przyznano tajfunom, które w roku 1274 i 1281 zatopiły flotę mongolską i uratowały Japonię przed mongolską okupacją.

Ryotozukai
Tym mianem określano człowieka, który posiadł unikalną umiejętność posługiwania się w walce dwoma mieczami naraz.

Shogun
Właściwa nazwa to seitaishogun, co dosłownie oznacza „głównodowodzący wojsk przeznaczonych do podboju barbarzyńców". Shogunowie byli w latach 1192-1867 dziedzicznymi naczelnymi wodzami, którzy sprawowali faktyczną władzę militarną oraz polityczną. Sprowadzili oni cesarza do roli marionetki. Dopiero w 1868 roku ich rządy zostały obalone przez frakcję cesarską, co zapoczątkowało t.zw. Restaurację Meiji.

Tameshigiri
Dosłownie „zabójstwo na skrzyżowaniu dróg". W praktyce był to zwyczaj wypróbowywania nowego miecza na nędzarzach lub chłopach wracających z pola. Problem stał się tak poważny (liczba ofiar szła w dziesiątki tysięcy), że miejscowi możnowładcy zaczęli wystawiać na rozstajach dróg strażnice oraz powoływali specjalne patrole strzegące dróg.

Yakuza
Termin ten dosłownie oznacza „osiem, dziewięć, trzy". Jest to sieć japońskich organizacji przestępczych (narkotyki, prostytucja, hazard, zabójstwa na zlecenie), których członkowie uważają się za spadkobierców samurajów. Na początku lat 90-tych do yakuzy należało prawie sto tysięcy osób.

Dlaczego chciałbyś być samurajem?

1. Samuraje byli mistrzami walki i uczono ich używania różnych typów broni.
2. Samuraje posiadali wyuczone zdolności pozwalające im rewelacyjnie się koncentrować i opanowywać ból oraz emocje.
3. Samuraje mieli pełnię władzy nad życiem i śmiercią swoich poddanych.

Dlaczego nie chciałbyś być samurajem?

1. Samuraj musiał charakteryzować się bezwzględnym posłuszeństwem wobec swego suzerena
2. Samuraj w wielu przypadkach (często nie mających nic wspólnego z jego postępowaniem) był zmuszany do popełnienia rytualnego samobójstwa (seppuku).
3. Jedynie nieliczni samuraje dysponowali dużymi dochodami. Większość miała kłopoty z utrzymaniem (szczególnie w późniejszych wiekach, kiedy samurajów stało się zbyt wielu), zwłaszcza że nie wolno im było zajmować się handlem ani rzemiosłem.





Seriale, które umarły

Jerzy Rzymowski

Ile razy zdarzyło ci się trafić w telewizji na naprawdę znakomity serial, oparty na oryginalnym pomyśle, z ciekawymi bohaterami i zaskakującą fabułą? Nie jest to częste, dlatego tym szybciej wciągasz się wtedy w akcję i z niecierpliwością oczekujesz kolejnych odcinków. Aż któregoś dnia dowiadujesz się, że wytwórnia postanowiła zakończyć produkcję – po pierwszym sezonie czy nawet po zaledwie kilku odcinkach. Bezsilnie obserwujesz, jak kolejne absurdalne gnioty ciągną się latami, budząc zgrozę w ludziach obdarzonych minimum dobrego smaku i zdrowego rozsądku. Tymczasem naprawdę inteligentne seriale przegrywają z powodu tak zwanej małej oglądalności. Właśnie takim krótkim seriom poświęcony jest ten artykuł. Na jego potrzeby wybrałem dziewięć znanych w Polsce tytułów, których produkcję przerwano najpóźniej po zakończeniu pierwszego sezonu emisji. Tylko jeden z nich, „Więzy krwi", zakończył się w innych okolicznościach. Postaram się przybliżyć w ogólnym zarysie fabułę i szczególnie godne uwagi cechy tych filmów.

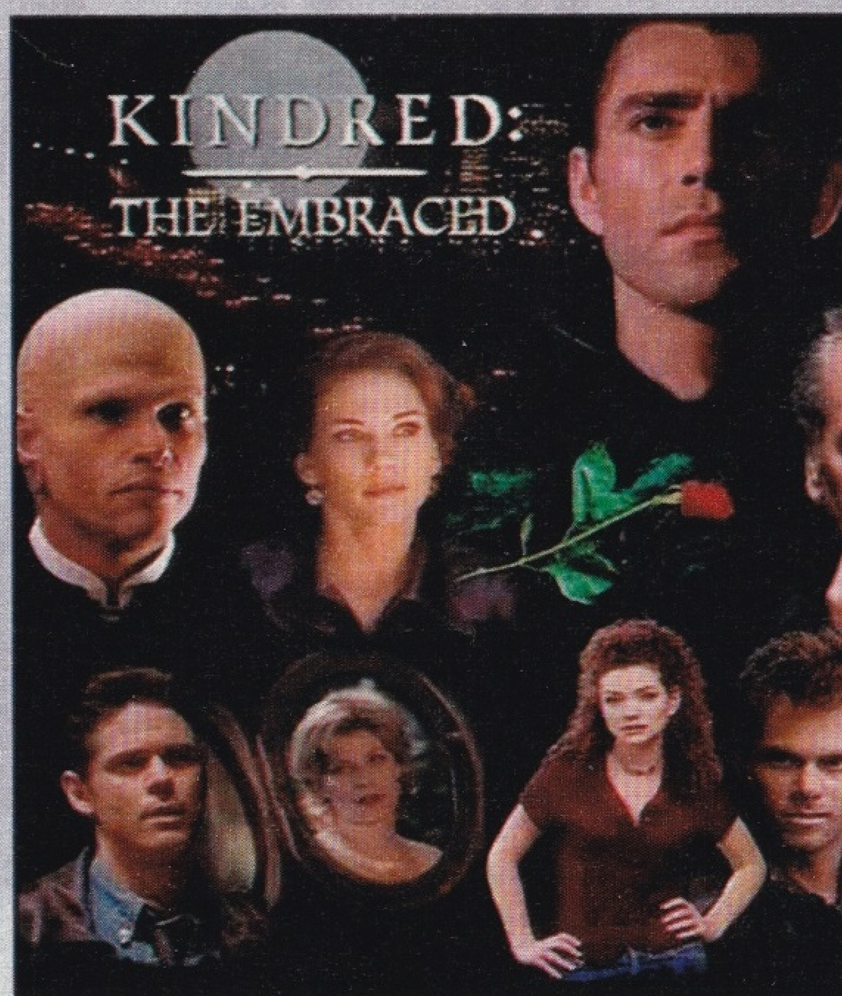
WIĘZY KRWI
Kindred: The Embraced

Fabuła

Serial ten został oparty na wydanej także w Polsce grze fabularnej WAMPIR: MASKARADA. Jego producentem był Aaron Spelling, znany jako twórca m.in. „Dynastii", „Beverly Hills 90210" i „Melrose Place" (oraz niemal dwustu innych filmów i seriali). Drugą ważną osobą stojącą za powstaniem „Więzów krwi" był Mark Rein-Hagen – autor samej gry.
Akcja filmu rozgrywa się we współczesnym San Francisco. Podczas jednego ze śledztw detektyw Frank Kohanek odkrywa w mieście istnienie wampirów, na których czele stoi książę Julian Luna. Przekonuje się, że istoty nocy żyją bliżej niego, niż by się spodziewał – są to jego dziewczyna, policyjny partner, ścigany przez niego gangster. Z konieczności zawiera sojusz z Luną i zostaje wciągnięty w pełne ponurych tajemnic nocne życie San Francisco.

Zalety

Miłośnicy RPG często zarzucali serialowi, że zanadto odbiegał od wyobrażeń o wampirach stworzonych przez grę. Trudno jednak podtrzymać ten zarzut, kiedy jednym z jego twórców jest sam autor WAMPIRA: MASKARADY. Faktem jest, że pod wieloma względami wampirza społeczność została w „Więzach krwi" pokazana w dużym uproszczeniu. Zachowano jednak podział na rywalizujące klany, hierarchię, ciekawie przedstawiono też potęgi, jakimi dysponują Dzieci Nocy. Co szczególnie ważne, ukazano w serialu rozbieżność między światem ludzi i wampirów, i walkę tych ostatnich o zachowanie przynajmniej pozorów człowieczeństwa. Niebagatelną rolę odegrały znakomite kreacje aktorskie: Marka Frankela jako księcia Juliana, Stacy Haiduk (SeaQuest DSV) jako Lillie Langtry – pięknej i niebezpiecznej właścicielki nocnego klubu, Patricka Bauchaua (Kameleon) jako sędziwego mentora Archona Raine, Briana Thompsona („Z Archiwum X", „Jazon i Argonauci") jako gangstera Eddiego Fiori oraz Jeffa Kobera jako odrażającego z wyglądu Nosferatu, Dedalusa.



Dlaczego upadł?

To jedyny serial z opisywanych tutaj, który został przerwany z innego powodu niż mała oglądalność. A szkoda, gdyż przyczyna, dla której zrealizowano zaledwie osiem odcinków „Więzów krwi" (z czego tylko siedem wyemitowano w USA), jest szczególnie przykra. 24 września 1996 w wypadku motocyklowym zginął Mark Frankel. Po jego tragicznej śmierci uznano, że dalsza produkcja serialu bez najważniejszego bohatera jest bezcelowa.

POTĘPIENIEC
Brimstone

Fabuła

Kiedy żona policjanta Ezechiela Stone'a (w tej roli Peter Horton) zostaje zgwałcona, ten znajduje sprawcę i zabija go. Wkrótce sam ginie w strzelaninie, a za zabójstwo gwałciciela zostaje skazany na potępienie. Kilkanaście lat później dostaje od Szatana propozycję nie do odrzucenia. Musi odesłać z powrotem do piekła sto trzynaście potępionych dusz, które uciekły i przedostały się na Ziemię. Przeklętego można zniszczyć, strzelając mu w oczy. Jeśli Stone poradzi sobie z wykonaniem planu Szatana, dostanie drugą szansę na normalne życie. Ale jeśli któryś z nich pokona Stone'a – umowa zostanie unieważniona. Każdy uciekinier zostaje zaznaczony na ciele bohatera jako symboliczny tatuaż – ilekroć kolejny potępieniec wraca tam, gdzie jego miejsce, jeden z symboli znika.

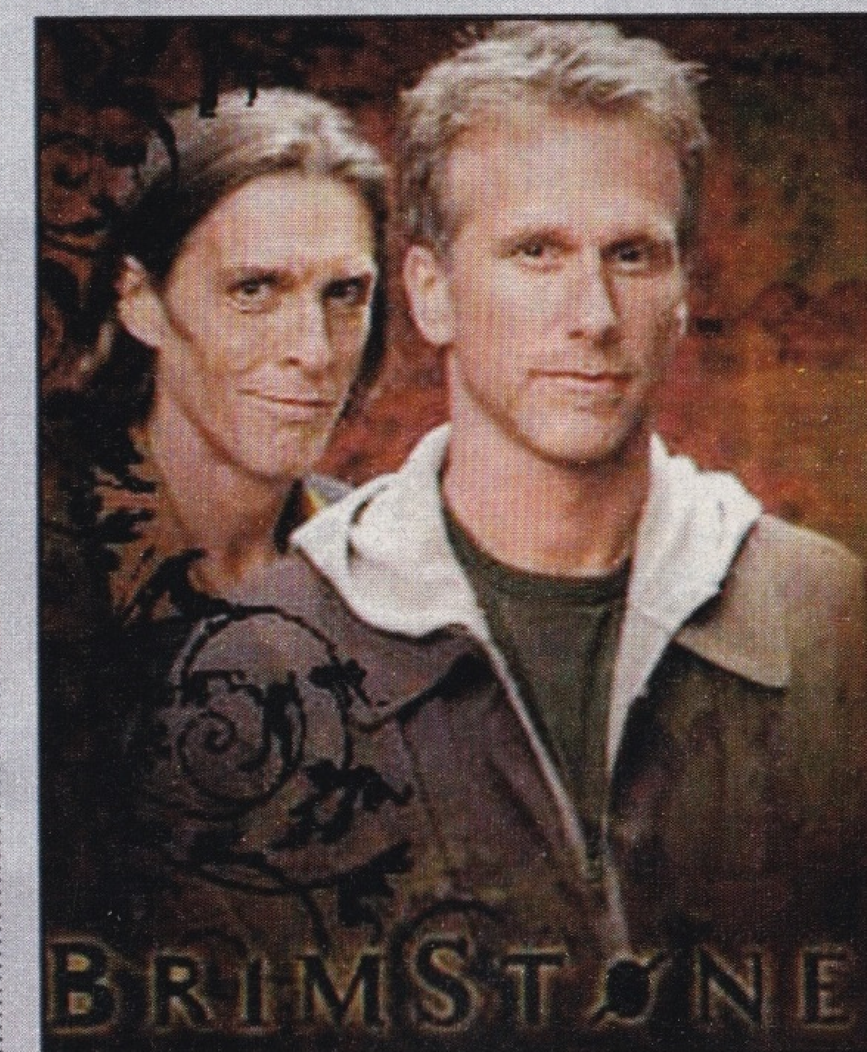


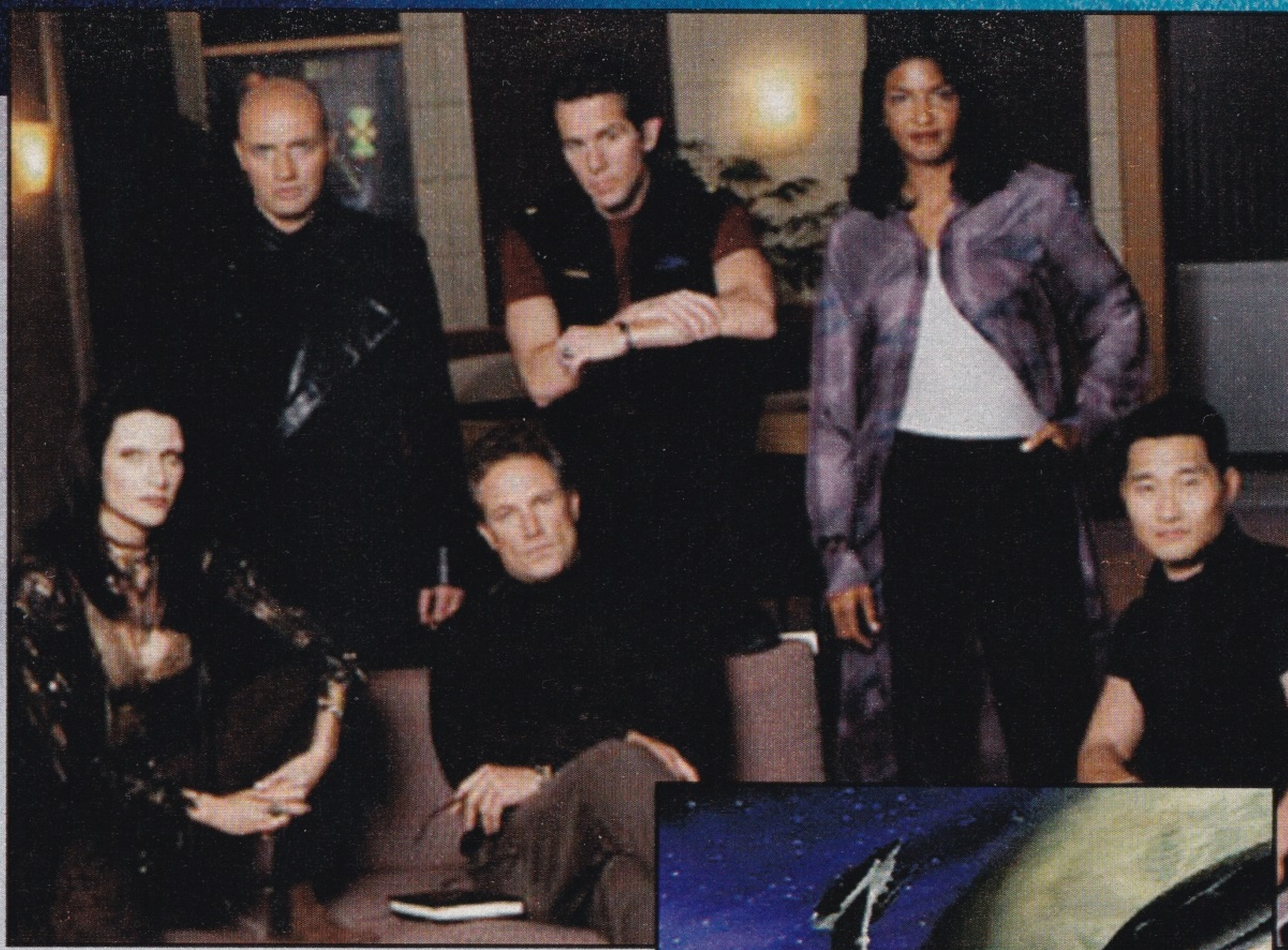
Zalety

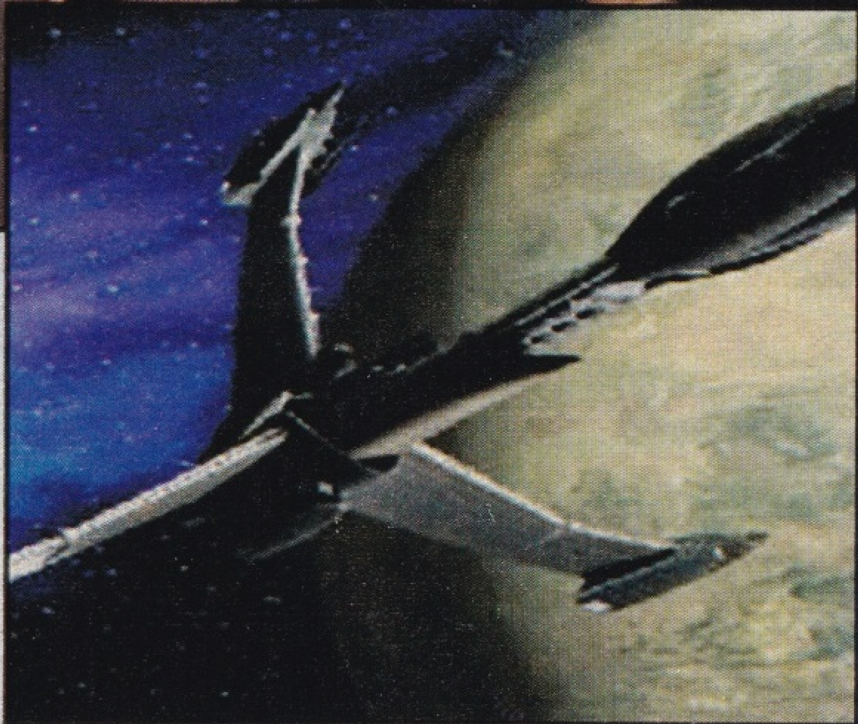
Głównym motywem serialu była oczywiście walka Stone'a z Przeklętymi. Jednak to mogłoby stać się na dłuższą metę monotonne, gdyby nie rozmaite niespodzianki, jakie czekały na głównego bohatera. Na przykład w postaci atrakcyjnej pani detektyw Ash. Stone pomaga jej rozwiązywać najbardziej zagadkowe sprawy kryminalne (czyli te związane z potępieńcami) i chociaż wciąż kocha swoją żonę, powoli zaczyna też coś czuć do policjantki. Najbardziej malowniczym elementem serialu były jednak spotkania Zeke'a z jego pracodawcą. Pojawiający się w najbardziej nieoczekiwanych okolicznościach Szatan (w tej roli znakomity John Glover) potrzebuje usług Stone'a, jednak nie ułatwia mu zadania – obrzydza życie ironicznymi docinkami, zmienia zasady gry. To już drugi, po „Amerykańskim horrorze" przypadek, gdy postać z piekła rodem stała się jedną z głównych atrakcji serialu.

Dlaczego upadł?

Oto kolejna sytuacja, gdzie inteligentny serial z oryginalną fabułą został zarżnięty po trzynastu odcinkach z powodu niewielkiej oglądalności.







KOSMICZNA KRUCJATA
Crusade

Fabuła

Niegdyś Drakhowie służyli Cieniom, prastarej rasie będącej uosobieniem chaosu. Gdy Cienie opuściły znany Wszechświat, ich słudzy odziedziczyli pozostałości cywilizacji i zaczęli dążyć do podboju pozostałych ras. W 2266 roku Drakhowie zaatakowali Ziemię. Obrona została uwieńczona tylko częściowym sukcesem – atak odparto, jednak najeźdźcy zdołali zrzucić na planetę pojemniki ze sztucznie wyhodowanym wirusem. Wiadomo, że w ciągu pięciu lat wirus przystosuje się do ziemskich form życia i przyniesie zagładę wszystkiemu, co chodzi po świecie. Ziemia została obłożona kwarantanną. Jedyną nadzieją jest statek kosmiczny Excalibur, którego załoga wyrusza na poszukiwanie lekarstwa na plagę Drakhów u innych ras i w ruinach pozostałych po starożytnych cywilizacjach z innych światów. Trzon załogi Excalibura stanowią: kapitan Matthew Gideon, pierwszy oficer i telepata John Matheson, doktor Sarah Chambers, archeolog Max Eilerson (specjalizujący się w wykopaliskach po obcych rasach), złodziejka Dureena – ostatnia przedstawicielka wymarłej rasy. W poszukiwaniach towarzyszy im także zagadkowy Technomag Galen.

Zalety

Serial, będący kontynuacją „Babilonu 5", jednego z największych przebojów fantastycznych ostatnich lat, mógł stać się ogromnym sukcesem. Fabuła odcinków była inteligentna, oparta na ciekawych pomysłach, a porozrzucane po całości wskazówki (wątek Cerberusa, zdrada wśród Technomagów, Kuferek Apokalipsy) zapowiadały bardzo ciekawy rozwój wydarzeń w dalszym biegu akcji. Oprócz tego, podobnie jak w „Babilonie 5", starano się zachować dbałość o wiarygodność naukową – twórcy konsultowali się przy pisaniu z naukowcami z NASA Jet Propulsion Laboratory.



Dlaczego upadł?

Ten serial mógł stać się ogromnym sukcesem. Niestety, produkcja została przerwana po trzynastu odcinkach, gdyż jego twórca, J.M. Straczynski (znany wśród fanów jako JMS), nie mógł dojść do porozumienia z wytwórnią Warner Bros., która wymagała zbyt daleko idących zmian w scenariuszu. Mając do wyboru przemianę „Krucjaty" w kolejny bzdurny tasiemiec albo wstrzymanie prac, Straczynski zdecydował się na drugie wyjście i zerwał współpracę w wytwórnią.

Co by było dalej?

Zabiegi o wznowienie produkcji przez kanał Sci-Fi nie powiodły się tylko dlatego, że budżet stacji został już wcześniej rozdysponowany na nowe filmy i seriale. Straczynski związał się jednak z Sci-Fi przy tworzeniu filmu telewizyjnego „Legend of the Rangers", który miał być pilotem trzeciego serialu z uniwersum „Babilonu 5". W późniejszym czasie JMS ujawnił nieco szczegółów na temat dalszych wydarzeń, które miały mieć miejsce w „Kosmicznej krucjacie". Lekarstwo na zarazę miało zostać odnalezione już w drugim z pięciu zaplanowanych sezonów, a bohaterowie stawali w obliczu całkiem innych zagrożeń, płynących także ze strony wrogich im sił pochodzących z samej Ziemi. Serial rozwijał też wątek Technomagów – tajemniczej organizacji, która posługiwała się zaawansowaną techniką tak, jak legendarni czarodzieje używali magii. Trzy dostępne w Internecie scenariusze kolejnych odcinków tylko wzmogły apetyty widzów i żal po straconej szansie.
Jako kapitan Matthew Gideon wystąpił w serialu znany aktor telewizyjny Gary Cole. Parę lat wcześniej stworzył on niesamowitą kreację w „Amerykańskim horrorze".



NOWA ZIEMIA
Earth 2

Fabuła

W dwudziestym trzecim wieku środowisko naturalne jest na Ziemi znane praktycznie tylko z opowieści. Przeludniona i zanieczyszczona planeta stała się miejscem, gdzie coraz trudniej przetrwać. Devon Adair (w tej roli Debrah Farentino) organizuje misję, której zadaniem jest zbadanie jednej z odkrytych planet poza naszym Układem Słonecznym i stworzenie możliwości do zasiedlenia jej przez rodziny kolonistów. Od początku jednak nic nie idzie zgodnie z planem – najpierw pojawiają się naciski, żeby zrezygnować z lotu, później na pokładzie zostaje znaleziona bomba, a wreszcie zamiast miękkiego lądowania następuje katastrofa. Rozbitkowie lądują na planecie G889 z resztkami sprzętu i stają przed koniecznością wędrówki przez obcy świat w kierunku lądu znanego jako Nowa Pacyfika, który mają przygotować dla przyszłych kolonistów. Na kolejne niespodzianki nie trzeba długo czekać – planeta okazuje się być zamieszkana przez zagadkową, żyjącą w ziemi rasę Terrian, którzy porozumiewają się z ludźmi przez sny. Od nich właśnie, ku swemu zdumieniu, przybysze dowiadują się, że nie są pierwszymi ludźmi, jacy pojawili się na tej planecie, a ich poprzednicy nie pozostawili po sobie dobrych wspomnień...

Zalety

Po „Nowej Ziemi" spodziewano się, że będzie czymś w rodzaju powtórki ze „Szwajcarskich Robinsonów" i ich kosmicznej wersji – „Zaginionych w Kosmosie". Okazało się jednak, że udało się stworzyć niezwykły nastrój tajemniczości i obcości planety, która z pozoru podobna do Ziemi, kryje w sobie wiele niespodzianek. Świetnie została także przedstawiona sytuacja, którą dobitnie oddano w haśle reklamowym serialu: „Tym razem to MY jesteśmy Obcy". Jaki wpływ może mieć pojawienie się ludzi na życie Terrian i losy całej planety? W obsadzie „Nowej Ziemi" warto zwrócić szczególną uwagę na dwa nazwiska. Pierwszym jest znany m.in. z roli Kurgana w „Nieśmiertelnym" Clancy Brown (tutaj wcielający się w postać pilota Johna Danzigera). Drugim – słynny aktor Tim Curry, grający Gaala, podstępnego i pozbawionego skrupułów przestępcę, którego rozbitkowie spotykają na planecie.

Dlaczego upadł?

Zrealizowano cały jeden sezon serialu – 22 odcinki, po którym NBC zrezygnowało z kontynuacji. Ostatni odcinek, jak często bywa w takich przypadkach, narobił widzom smaku otwartym zakończeniem, po czym pozostawił ich z uczuciem niedosytu, kiedy okazało się, że dalszego ciągu nie będzie.





PRAWO MIECZA
Roar



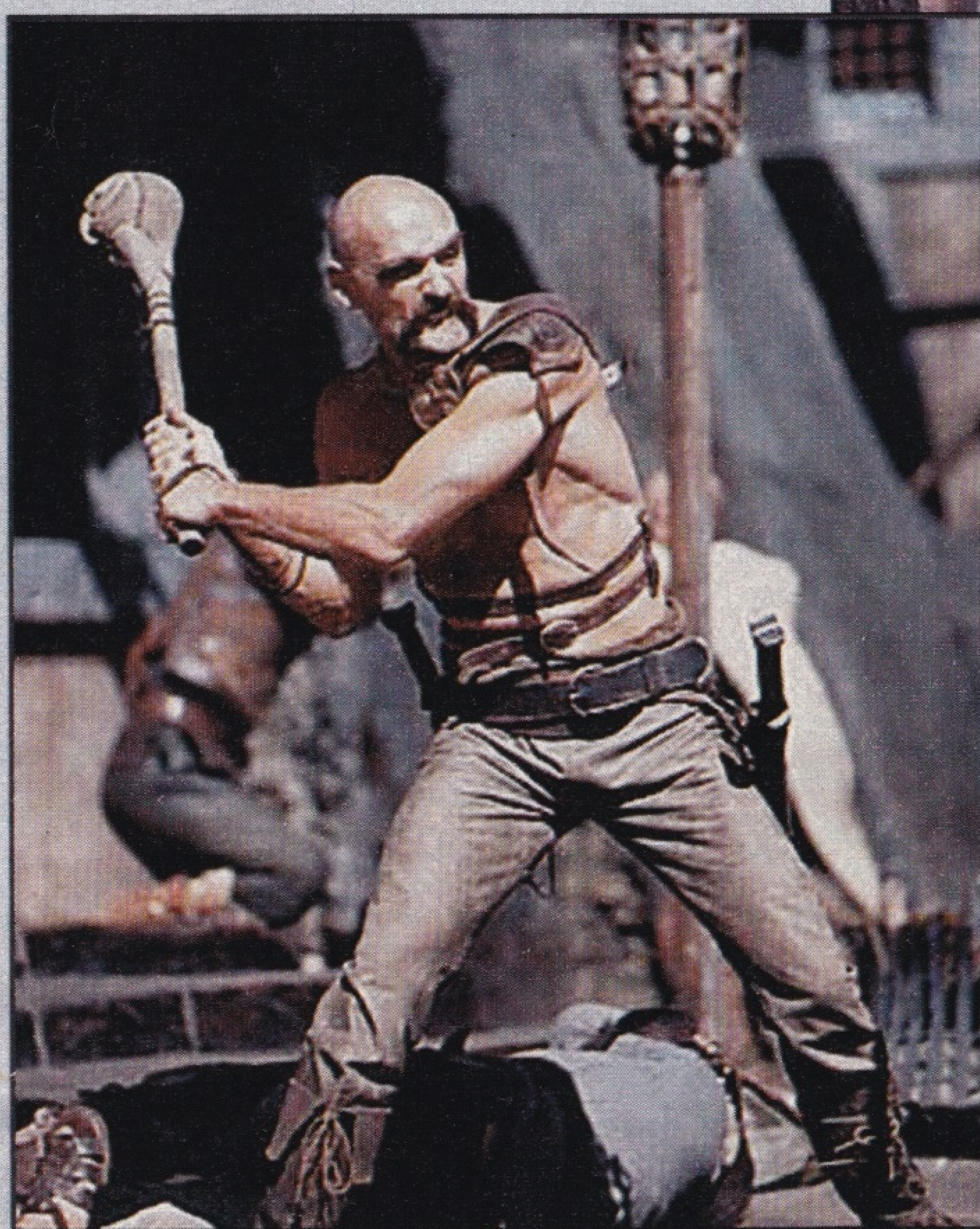
Fabuła
Irlandia, czwarty wiek naszej ery. Po śmierci króla jednego z plemion jego syn, młody książę Conor, za namową sędziwego druida Galena, podejmuje się zadania zjednoczenia ludów Szmaragdowej Wyspy, której zagraża najazd armii Imperium Rzymskiego. W misji towarzyszą mu wojownik Fergus (który służąc Conorowi, usiłuje odkupić fakt, że nie ochronił jego ojca), łuczniczka Catlin i Tully – rozbitek ze statku kupieckiego, uczeń druida. Ich największymi przeciwnikami są Diana – sprzyjająca Rzymianom królowa rywalizującego plemienia i wspierający ją czarnoksiężnik Longinus. Ten ostatni przybył do Irlandii w szczególnym celu – pragnie odnaleźć Włócznię Przeznaczenia, którą czterysta lat wcześniej, kiedy był rzymskim żołnierzem, przebił bok konającego na krzyżu Chrystusa. Po czterech wiekach przeklętego życia Longinus pragnie śmierci, a tym, co może go zabić, jest właśnie owa włócznia.

Zalety
„Prawo miecza" na pierwszy rzut oka sprawia wrażenie kolejnej niezbyt bystrej produkcji w stylu „Nowych przygód Robin Hooda". Nic bardziej mylnego, chociaż podobnie, jak wiele tego rodzaju seriali, kręcono go w Nowej Zelandii. Tu jednak masz do czynienia z interesującą fabułą i dużą dbałością o szczegóły historyczne. Nawet rzeczy, które mogą budzić sprzeciw u zwolenników ścisłego realizmu historycznego, jak np. pojawiający się w jednym z odcinków wybuchowy proszek atmos (pierwsze mieszanki pirotechniczne powstały około VI w. n.e.), mają swoje logiczne uzasadnienie. Szczególnie pasjonujący jest wątek poszukiwań prowadzonych przez Longinusa – wspomnę tylko, że odcinek, w którym Włócznia Przeznaczenia zostaje faktycznie odnaleziona, na długo zapada w pamięć. W postać księcia Conora wcielił się młody, mało znany aktor Heath Ledger, któremu serial otworzył drogę do dalszej kariery. Parę lat później wystąpił u boku Mela Gibsona w filmie „Patriota", później zaś dostał główną rolę w komedii „Obłędny rycerz".

Dlaczego upadł?
Mimo wszystkich swoich zalet, „Prawo miecza" cieszyło się zdumiewająco małą popularnością. W USA przerwano jego emisję po zaledwie ośmiu odcinkach, poza granicami Stanów (także w Polsce) wyemitowano wszystkie trzynaście (liczba, jak widać, faktycznie pechowa). Jego miejsce w ramówce sieci telewizyjnej Fox zajął serial „Ally McBeal".











MROCZNE NIEBO
Dark Skies

Fabuła
Jest rok 1961. Pracujący w administracji rządowej John Loengard zostaje przydzielony do zbadania projektu Sił Powietrznych USA pod kryptonimem Blue Book (śledztwa w sprawie latających talerzy). Podczas pracy trafia na ślad działalności tajnej organizacji rządowej Majestic-12, walczącej z przybyszami z Kosmosu – pasożytami, które od lat 40. przybywają na Ziemię i opanowują ludzi, aby zdobyć władzę i przygotować teren pod inwazję na pełną skalę. Loengard zaczyna współpracę z Majestic-12. Wydarzenia nabierają rozmachu, kiedy dziewczyna Johna, Kimberley, zostaje opanowana przez Obcego. Udaje się ją uwolnić spod wpływu pasożyta, jednak dziewczyna zachowuje szczególną więź z Gniazdem – zbiorową świadomością kosmitów. Wkrótce zostaje zamordowany prezydent Kennedy, poinformowany o wynikach śledztwa w sprawie Obcych. Rozpoczyna się wojna, w której obie strony są bezwzględne i gotowe na wszystko. Pomiędzy nimi tkwi Loengard – zmuszony współpracować z Majestic-12, chociaż metody działania organizacji budzą jego sprzeciw.



Zalety
Istnieje kilka szczegółów, które wyróżniają „Mroczne niebo" na tle wielu innych seriali o spiskowej teorii dziejów, tajnych rządowych organizacjach i podboju Ziemi przez kosmitów. Po pierwsze: dbałość o szczegóły – twórca serialu Bryce Zabel z ogromną starannością skomponował fabułę z realiów historycznych, faktów i mitów o Roswell, Majestic-12, zabójstwie Kennedy'ego i pamiętnych wydarzeniach tamtej epoki. Spotykał się nawet z ludźmi, którzy podobno uczestniczyli w wydarzeniach związanych z domniemaną katastrofą UFO w Nowym Meksyku. Wcześniej Zabel udowodnił swoją fascynację podobnymi tematami w serialu „Lois & Clark – nowe przygody Supermana", gdzie wplótł wątek agencji rządowej walczącej z kosmitami – czyli także z Supermanem. Po drugie: serial pokazuje inną epokę historyczną – kiedy większość produkcji tego rodzaju skoncentrowała się na współczesności, „Mroczne niebo" sięgnęło do korzeni mitu – czasów zimnej wojny. Po trzecie: decydowano się na zaskakujące i śmiałe rozwiązania w fabule – na ich czele plasuje się przyłączenie się Kim do Obcych. Warto wspomnieć też parę słów o obsadzie. Poza Erikiem Close w roli Loengarda, jako Kimberley wystąpiła znana aktorka Megan Ward. Pod koniec serialu do grona powracających postaci dołączyła agentka Majestic, Juliet Stuart, w którą wcieliła się Jeri Ryan, znana fanom fantastyki jako Siedem-z-Dziewięciu z „Voyagera". Zwrócił też na siebie uwagę mało znany aktor Tim Kelleher grający opanowanego przez Obcych przebiegłego exagenta Majestic, Steele'a.

Dlaczego upadł?
Serial został zakończony po pierwszym sezonie – jak to przeważnie bywa z powodu zbyt małej oglądalności. NBC zamierzało zakończyć go po 16 odcinkach, jednak parę miesięcy później dokręcono i wyemitowano jeszcze trzy.



GWIEZDNA ESKADRA
Space: Above and Beyond





Fabuła

Pomysłodawcami serialu byli współtwórcy „Z Archiwum X" – James Wong i Glen Morgan. Nie będzie dużym ryzykiem porównanie „Eskadry" do słynnej superprodukcji, „Kompania braci". Tu również masz do czynienia z wojną pokazaną z perspektywy członków oddziału – tyle, że jest to wojna przyszłości, toczona z obcą rasą tzw. Pijaw i ze zbuntowanymi androidami, znanymi pod nazwą Silikantów. Twórcy serialu nie kryli zresztą, że przedstawiane w serialu wydarzenia często inspirowane były historią, w szczególności zaś obiema wojnami światowymi. Głównymi bohaterami „Gwiezdnej eskadry" są żołnierze marines z oddziału Wild Cards (nie wiedzieć czemu ochrzczonego w polskim tłumaczeniu mianem Dzikich Asów), dowodzeni przez pułkownika T.C. McQuinna. W serialu nie tylko pokazano, jak dokonują czynów heroicznych, ale także przedstawiono ich ludzkie słabości, załamania i zwątpienia. Ważnym elementem wykreowanego świata są tzw. In Vitro – ludzie hodowani sztucznie w warunkach laboratoryjnych, przeznaczeni do zadań szczególnie niebezpiecznych dla zdrowia i życia (służba wojskowa, praca w kopalniach itp.). In Vitro, rozpoznawani po czymś w rodzaju pępka na karku, są powszechnie pogardzani – to nowa forma rasizmu, której muszą stawić czoła także członkowie oddziału Wild Cards – pułkownik McQuinn i porucznik Hawkes.

Zalety

Fani serialu szczególnie cenili sobie realizm i brak sztucznych upiększeń przedstawianego świata oraz bohaterów.

Dlaczego upadł?

Jak na krótką serię, „Gwiezdna eskadra" to prawdziwa rekordzistka – dwadzieścia trzy odcinki! Produkcję serialu zakończono po pierwszym sezonie ze względu na małe zainteresowanie widzów.
Niestety, nikt w wytwórni Fox nie wziął pod uwagę faktu, że spowodowane one były złym rozplanowaniem „Gwiezdnej eskadry" w telewizyjnej ramówce.

NOWE WCIELENIE
Now and Again

Fabuła

Michael Wiseman to dobroduszny agent ubezpieczeniowy w średnim wieku (w tym wcieleniu gościnnie występuje John Goodman). W wyniku nieszczęśliwego wypadku w metrze jedyne, co pozostało całe z jego ciała, to mózg. Myliłby się jednak ten, kto spodziewałby się, że oznacza to koniec jego dziejów. Michael (a dokładniej jego zachowany przy życiu mózg w słoiku) dostaje od doktora Theodore'a Morrisa, pracującego dla tajnej agencji rządowej, propozycję nie do odrzucenia – jego mózg zostanie przeniesiony do doskonałego, sztucznego ciała. W zamian ma być tylko bezwzględnie posłuszny i wykonywać rozkazy. Pod żadnym pozorem nie wolno mu też wyjawić nikomu, kim jest. Szczególnie swym bliskim z dotychczasowego życia – żonie Lisie, córce Heather i przyjacielowi Rogerowi. To jednak nie jest takie proste, jak by się wydawało, gdyż nowy Michael (w tej roli Eric Close) nigdy nie przestał kochać żony i córki, i wciąż pragnie w jakiś sposób je odzyskać. Trudno mu też przywyknąć do nowego życia. Z jednej strony ma ciało atlety, zdolne podnosić setki kilogramów, biec szybciej niż zawodowi sportowcy, goić się szybko nawet po ciężkich obrażeniach. Z drugiej jednak musi przestrzegać rygorystycznej diety i wmuszać w siebie pożywne, acz obrzydliwe papki, nie może oglądać telewizji, czytać gazet, a całe dnie spędza na testowaniu możliwości sztucznego organizmu. Chyba, że dostaje zadanie wymagające od niego np. skoku z samolotu, z dachu budynku czy narażenia się na zatrucie śmiercionośnym gazem. Jak się okazuje, życie bohatera to nie bułka z masłem.



Zalety

Twórcom „Nowego wcielenia" udało się stworzyć serial całkowicie zaskakujący. Zgrabnie połączono wątki sensacyjne i fantastyczne z opowieścią o elementarnych ludzkich uczuciach – miłości, przyjaźni, zaufaniu. Eric Close wykreował w nim bohatera pełnego ciepła, chwilami humorystycznego, w razie potrzeby zdeterminowanego w działaniu, ale bez przesady w żadną stronę. Z kolei Dennis Haysbert znakomicie zaprezentował się jako doktor Morris, który zaczyna w swym obiekcie doświadczalnym widzieć człowieka, a z czasem także przyjaciela. Również reszta obsady – Margaret Colin jako usiłująca poskładać swe życie po śmierci męża Lisa, Heather Matarazzo, grająca jej upartą i niesforną córkę Heather i Gerrit Graham jako niezbyt rozgarnięty przyjaciel rodziny – sprawiła się w swych rolach wyśmienicie.

Dlaczego upadł?

Przygoda Michaela Wisemana – agenta ubezpieczeniowego w ciele supermana – trwała 22 odcinki i nie doczekała się drugiego sezonu. Przerwanie serialu przez CBS było całkowitym zaskoczeniem dla widzów. Podobnie jak w innych tego rodzaju sytuacjach, zorganizowano kampanię na rzecz wznowienia produkcji, w którą włączyli się także obaj aktorzy grający główne role – Close i Haysbert. Pierwszy z nich już parę lat wcześniej przeżył przedwczesny koniec dwóch innych seriali: „Siedmiu wspaniałych" i „Mrocznego nieba".

AMERYKAŃSKI HORROR
American Gothic



Fabuła

W małym miasteczku Trinity rozwścieczony Gage Temple atakuje szpadlem swoją nastoletnią, chorą umysłowo córkę Merlyn. Dziesięcioletni syn Caleb ucieka i wzywa na pomoc szeryfa, Lucasa Bucka. Ten aresztuje ojca, następnie wchodzi do pokoju, gdzie leży dziewczyna i... skręca jej kark. Tak zaczyna się jeden z najbardziej niesamowitych seriali, jakie powstały – opowieść o miasteczku, w którym szeryfem jest... To nigdy nie zostało powiedziane wprost. Czy Lucas Buck to Szatan, czy tylko człowiek, który zaprzedał duszę nieczystym siłom? Od lat trzyma Trinity w żelaznym uścisku, manipulując ludźmi jak marionetkami. Teraz jednak, kiedy usiłuje kierować losami Caleba, który w rzeczywistości jest jego synem, wiele może się wydarzyć. Szczególnie, że chłopiec nie jest osamotniony – przed szeryfem usiłują go chronić kuzynka Gail Emory (powoli ulegająca urokowi władcy miasta), doktor Matt Crower (który wydobył się z alkoholizmu) i duch zamordowanej Merlyn.

Zalety

Aktorska kreacja Gary'ego Cole'a jako szeryfa Bucka porównywana była przez krytyków z najsłynniejszymi diabelskimi występami, m.in. Roberta De Niro („Harry Angel") i Ala Pacino („Adwokat diabła"). Najważniejszą cechą „Amerykańskiego horroru" jest to, że opowiada on o ludziach – ich słabościach, decyzjach podejmowanych na rozstaju życiowych dróg, o łatwości, z jaką można zejść na złą drogę i żmudnym powrocie z niej. I jest tak straszny dlatego, że tyle w nim prawdy o ludzkiej naturze. Bohaterowie serialu ewoluowali i na przestrzeni zaledwie jednego sezonu dali się poznać z najróżniejszych stron. A jeżeli ktoś uważa, że Jake Lloyd przekonująco zagrał małego Anakina Skywalkera w „Mrocznym Widmie", powinien zobaczyć w akcji Lucasa Blacka wcielającego się w rolę Caleba.

Dlaczego upadł?

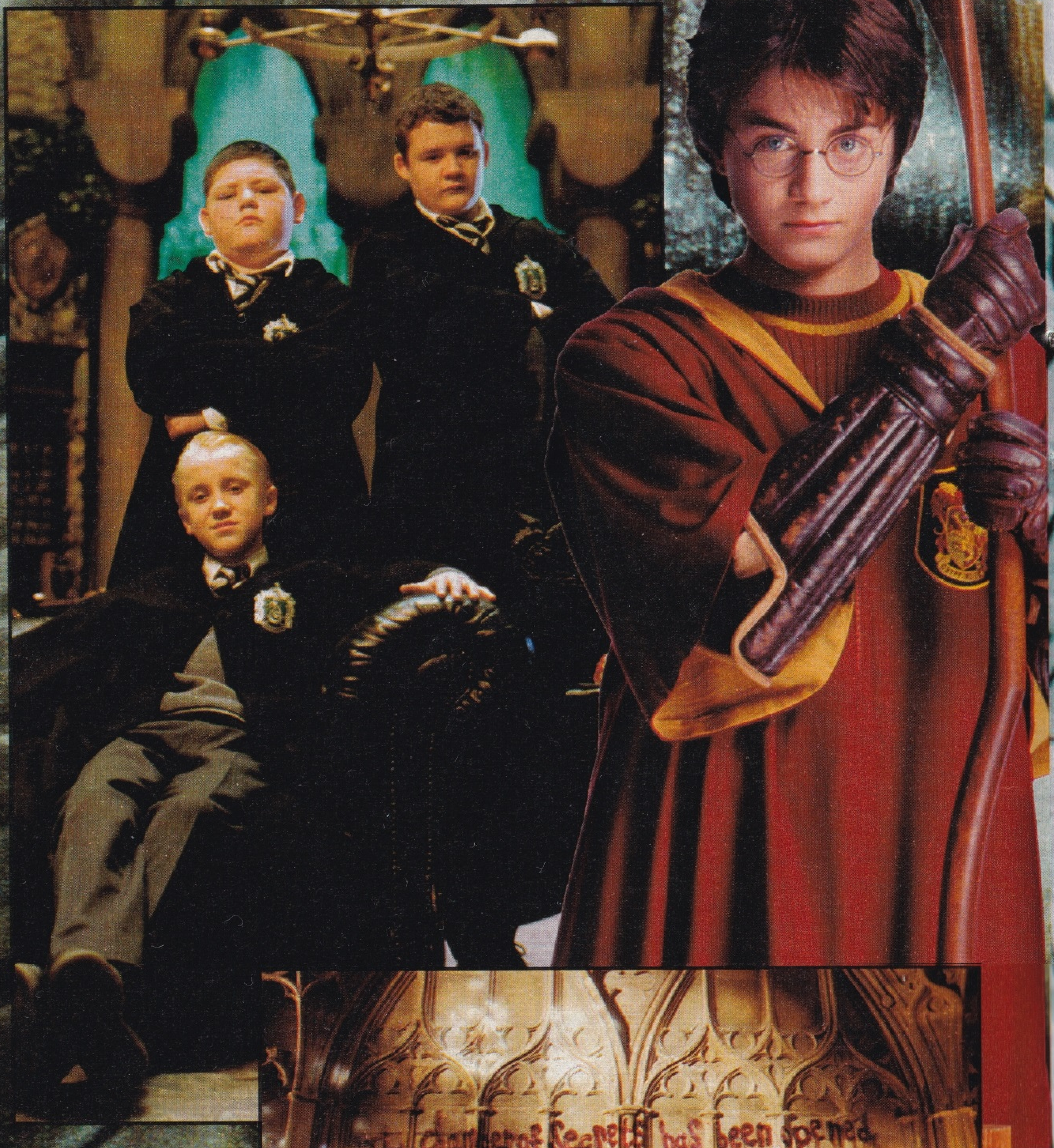
Twórcą serialu był Shaun Cassidy, zaś współproducentem Sam Raimi (ten sam, który wyreżyserował m.in. „Armię ciemności", „Szybkich i martwych" i „Spidermana"). „Amerykański horror" często porównywano do „Miasteczka Twin Peaks", chociaż Cassidy przyznał się w wywiadach, że nigdy nie oglądał serialu Lyncha. Kiedy pierwszy sezon miał się ku końcowi, okazało się, że wytwórnia CBS najzwyczajniej nie ma pomysłu, co dalej zrobić z serialem – jak pokierować jego produkcją i emisją. Dlatego postanowiono, że drugiej serii już nie będzie. Cassidy przewidział taki obrót sprawy i stworzył dla serialu porażające zakończenie. Dwa lata później powołał do istnienia kolejny kultowy, lecz niestety pechowy serial, a mianowicie omówione wcześniej „Prawo Miecza".

Można wspomnieć choćby o wyświetlanych u nas niedawno serialach „Łowcy koszmarów" (Freaky Links); „Przybysz" (The Visitor) z Johnem Corbettem, znanym bardziej jako Chris O Poranku z „Przystanku Alaska"; „Człowiek, którego nie ma" (Nowhere Man) – kolejny ciekawy pomysł na spiskową teorię dziejów. Te wszystkie seriale odeszły w zapomnienie, gdyż wytwórnie za ważniejszą uznały oglądalność, a nie gust mniejszej grupy widzów, często nie pozwalając nawet doprowadzić serialu do sensownego rozwiązania fabuły. I tak, rok po roku, ofiar przybywa.

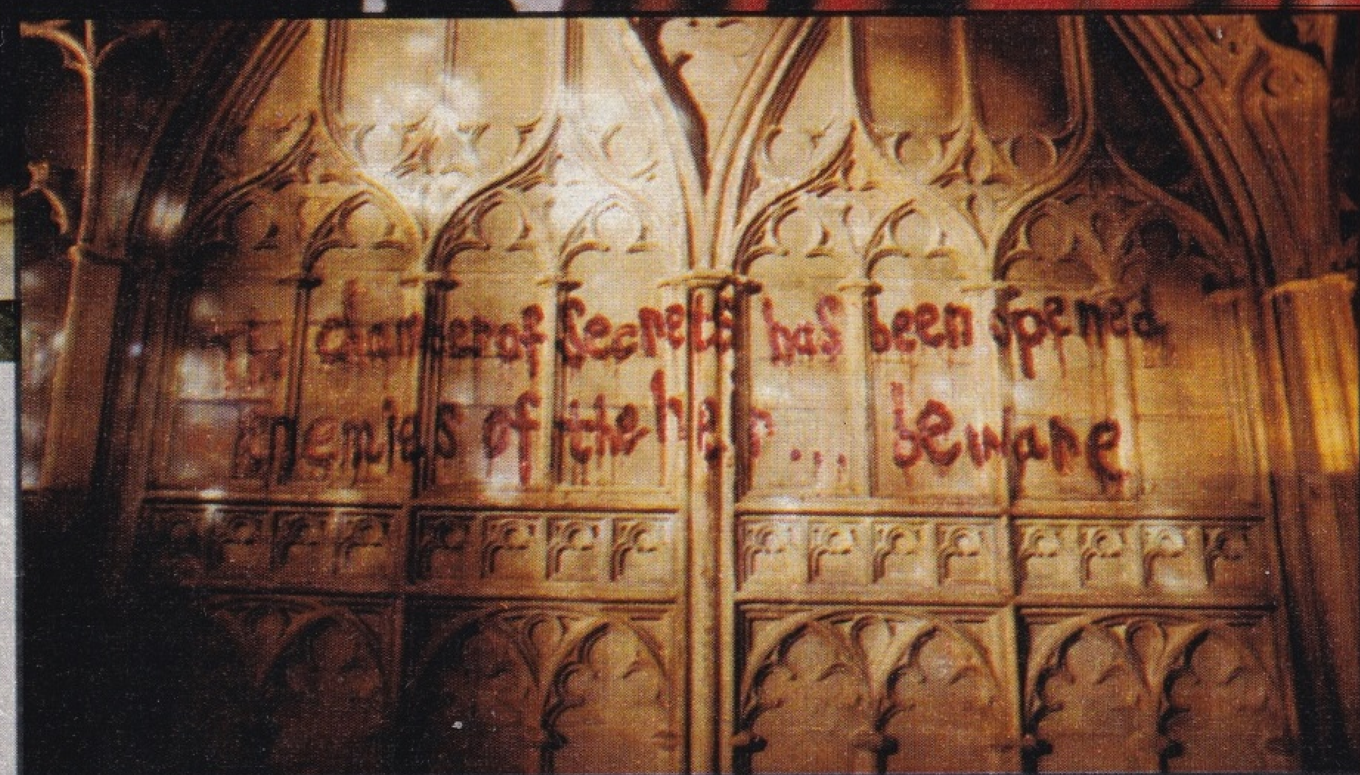
Zdjęcia: archiwum wydawnictwa Bauer

Wielki sukces małego czarodzieja

Paweł Ziemkiewicz



Już na początku stycznia do naszych kin trafi jeden z bardziej oczekiwanych filmów roku - „Harry Potter i Komnata Tajemnic", oparty na drugim tomie opowieści o młodym czarodzieju, pióra angielskiej pisarki Joanne K. Rowling



Miłośnicy przygód Harry'ego z pewnością nie będą zawiedzeni. Film, podobnie zresztą jak poprzedni, został zrealizowany bardzo starannie, wręcz pieczołowicie, z dużą dbałością o zachowanie maksymalnej wierności oryginałowi. Oczywiście mimo wszystko istnieje sporo różnic wynikających z dramaturgii dzieła filmowego i ograniczeń czasowych, ale też film i tak trwa 160 minut, a gdyby miała to być wierna adaptacja, pewnie nie zamknąłby się w czasie krótszym niż pięć, sześć godzin.

Nowy, stary Harry Potter

W drugiej części występują – oprócz postaci dobrze już znanych i lubianych, oraz tych nie cieszących się zbytnią sympatią widzów – nowi bohaterowie: profesor Gilderoy Lockhart, Lucjusz Malfoy (ojciec wrednego Draco), domowy skrzat Zgredek, Jęcząca Marta oraz Tom Riddle. Na ekranie pojawiają się nowe fantastyczne stwory – mandragory, bijąca wierzba, gigantyczne pająki czy bazyliszek. Akcja zdecydowanie mniej koncentruje się na szkolnych zajęciach w Hogwarcie i samej magicznej szkole; ważniejsze stają się zachowania bohaterów po lekcjach, czy podczas przerw. A także zagadka tytułowej Komnaty Tajemnic i popełnianych w Hogwarcie zbrodni.

Widzowie, którzy spodziewają się powtórki z „Harry'ego Pottera i Kamienia Filozoficznego" mogą się zdziwić. Nowy film nie jest już sympatyczną opowiastką o zagubionym pierwszaku, który powoli odkrywa dotychczas obcy sobie świat, ale staje się mroczniejszą, bardziej dramatyczną i nastrojową historią, traktującą o poważnych sprawach. Zło potrafi być bardzo podstępne, a wątki splatają się w sposób zgoła nieoczekiwany (oczywiście dla tych, którzy nie czytali książki).



Hogwart jest dla Harry'ego czymś więcej niż tylko szkołą (dość nietypową wprawdzie, ale zawsze szkołą) – to jego dom i najważniejsza rzecz w życiu, kiedy więc Hogwartowi zaczyna zagrażać zamknięcie, chłopak mobilizuje się, aby uchronić swój najcenniejszy skarb. Oczywiście pomagają mu w tym wierni przyjaciele – Hermiona Granger i Ron Weasley; przyjaźń zresztą stanowi jeden z przewodnich tematów tak książek, jak i filmów.

Nowi aktorzy...

Znów powracają na ekran znani już nam aktorzy, ponownie odtwarzając role uczniów (nieco już podrośniętych) i nauczycieli z Hogwartu. Poważna zmiana czeka natomiast wszystkich widzów w kolejnym filmie – niestety, niedawno zmarł odtwarzający rolę profesora Dumbledore'a Richard Harris. Na razie jeszcze nie wiadomo kto go zastąpi, ale fani i nie tylko oni czekają na tę wiadomość z dużą niecierpliwością (wkrótce zapewne dowiemy się wszystkiego, ponieważ w Szkocji już rozpoczęto zdjęcia do trzeciej części). Koniecznie trzeba wspomnieć o dwóch nowych twarzach w obsadzie – Kennecie Branaghu (wybitnym aktorze szekspirowskim i cenionym reżyserze filmowym) w roli profesora Gilderoya Lockharta oraz Jasonie Isaacsie (robiącym coraz większą karierę brytyjskim aktorze, znanym chociażby z „Patrioty" i „Helikoptera w ogniu"), filmowym Lucjuszu Malfoyu. Tego drugiego zresztą przyjdzie nam z pewnością jeszcze oglądać.

Możemy z dużym prawdopodobieństwem założyć, że „Harry Potter i Komnata Tajemnic" co najmniej powtórzy sukces poprzedniego filmu, a być może go nawet prześcignie. Rzadko się zdarza, by filmowe kontynuacje dorównywały swoim pierwowzorom, tym razem jednak można z czystym sumieniem powiedzieć, że część druga chyba nawet przewyższa swojego poprzednika. „Harry Potter i Komnata Tajemnic" jest filmem bardzo udanym, trzymającym w napięciu i pełnym humoru, bez dłużyzn i zbytecznych scen, choć może chwilami nieco zbyt strasznym dla najmłodszych. Jednym słowem warto przejść się do kina - zarówno dzieci jak i rodzice znajdą w nim coś dla siebie.

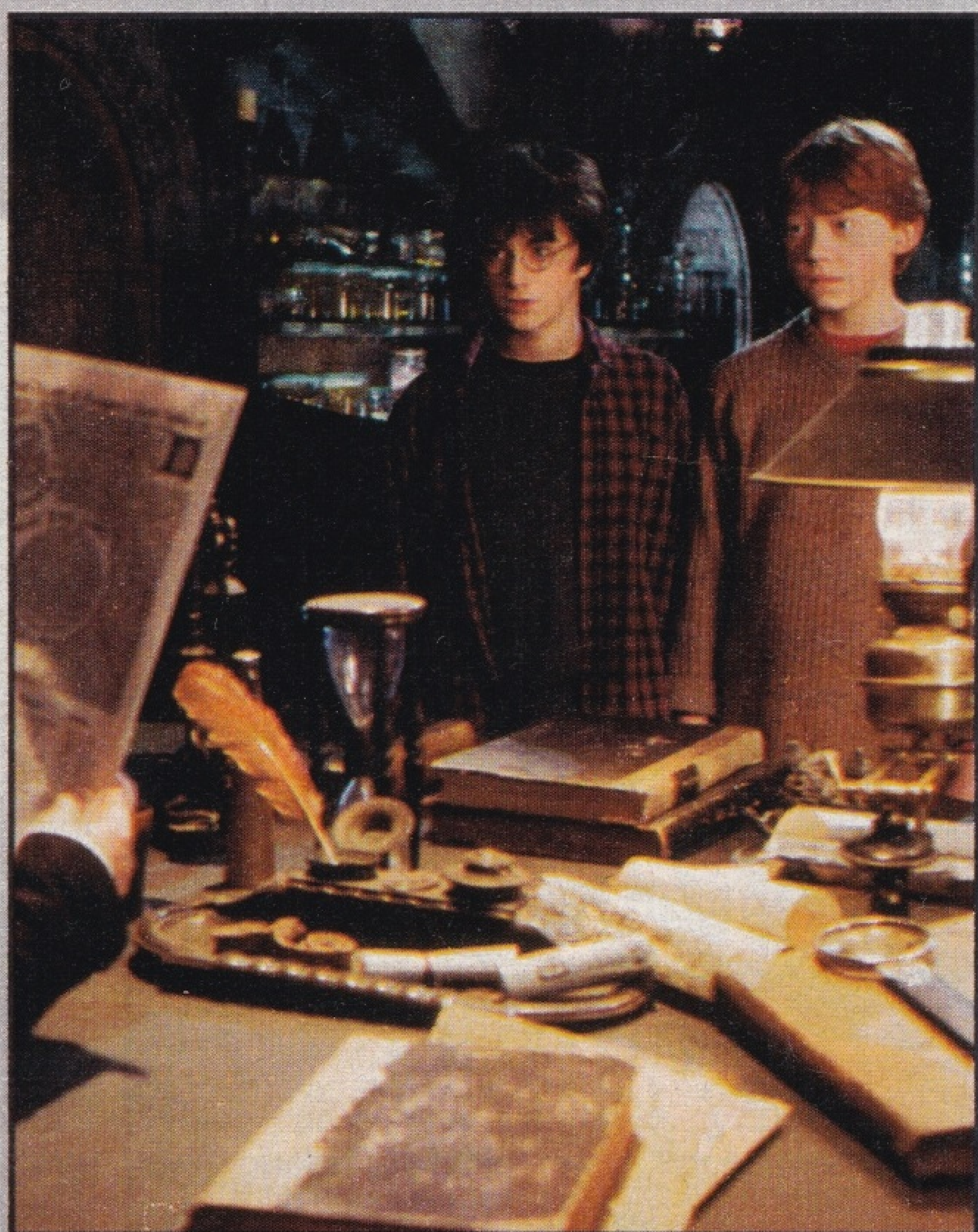
Film już w otwierający weekend przyniósł w USA 88 milionów dolarów przychodu (koszta produkcji wyniosły 100 milionów) i był wyświetlany w przeszło 3500 tysiącach kin. Z całą pewnością za chwilę zobaczymy go w dziesiątce najzyskowniejszych filmów wszech czasów.





Nie czytaj, jeśli... chcesz mieć w kinie niespodziankę!

Miłośników książki „Harry Pottera i Komnata Tajemnic" czeka w kinie kilka sporych niespodzianek. Wiadomo od dawna, że nie można wiernie przenieść na ekran żadnej powieści – każda jest zbyt długa, by dało się nakręcić według niej film nie odbiegający od literackiego pierwowzoru. Aby dokonać w miarę wiernych adaptacji prozy Stephena Kinga, zaczęto kręcić według jego książek miniseriale, trwające nawet po sześć godzin. Z oczywistych względów takiego filmu nie można pokazać w kinie. Żaden, nawet najzagorzalszy fan, nie wytrzyma tylu godzin projekcji (i ile musiałby kosztować bilet na seans?).





Zmiany wielkie i małe

O ile w pierwszym filmie o Harrym Potterze zmiany w scenariuszu w stosunku do literackiego pierwowzoru przypominały raczej zabieg kosmetyczny, to wszyscy miłośnicy cyklu zastanawiają się, jak daleko będą musieli posunąć się scenarzyści przygotowujący scenariusze kolejnych filmów, ponieważ każda kolejna powieść z cyklu o Harrym Potterze jest coraz grubsza (czwarta część jest trzy razy grubsza od pierwszej!). Jeśli autorka utrzyma tę tendencję aż strach pomyśleć jak będzie wyglądał piąty tom.

Już w drugim filmie widzimy pewne zabiegi, jakie musiał podjąć scenarzysta, by film zmieścił się w miarę sensownym czasie projekcji (w sumie trwa sto sześćdziesiąt minut). Dlatego Steve Kloves (doświadczony scenarzysta i reżyser, współtwórca scenariusza pierwszej i trzeciej części), musiał dokonywać skrótów, usuwając spore partie tekstu i wyrzucając całe wątki czy sceny. Od razu na początku dokonano poważnych cięć, co moim zdaniem tylko wyszło filmowi na dobre, bo sceny z udziałem rodziny Dursleyów są zdecydowanie najsłabszymi partiami książek i filmów.

Dom Dursleyów
Mocno skrócono pobyt Harry'ego w domu upiornego wujostwa. Dursleyowie nie dowiadują się także, że uczniom Hogwartu nie wolno używać czarów poza szkołą, co może mieć istotny wpływ na dalsze filmy.

Ulica Pokątna
Nie ma także ważnej sceny podczas wyprawy na ulicę Pokątną, kiedy Harry przez pomyłkę trafił do tajemniczego sklepu i dowiedział się, że Lucjusz Malfoy wciąż jest poplecznikiem Voldemorta.

Profesor Lockhart
Ograniczono – niestety! – do niezbędnego minimum sceny z nowym profesorem Gilderoyem Lockhartem, który za wszelką cenę i przy każdej okazji starał się wykorzystać Harry'ego do promocji własnej osoby.

Mniej scen w klasach...
Twórcy filmu zdecydowanie zmniejszyli liczbę scen w klasach, pozostawiając tylko kilka istotnych dla późniejszej akcji (na przykład scenę, w której Harry zdradza znajomość języka węży).

Przyjęcie u Nicka
Zrezygnowano z przyjęcia wydanego w rocznicę swojej śmierci przez Prawie Bezgłowego Nicka, które choć bardzo malownicze (a dla młodszych dzieci nawet dość przerażające) nie posuwa akcji do przodu.

Znowu ulica Pokątna...
Podczas wizyty na ulicy Pokątnej w książce uszkodzone okulary Harry'ego naprawia pan Weasley, a w filmie robi to Hermiona, co jest nawiązaniem do sceny ich pierwszego spotkania w ekspresie do Hogwartu.

Żonglerka okularami
Po zażyciu eliksiru wielosokowego, kiedy Harry zmienił się w przyjaciela Draco Malfoya, Goyle'a, natychmiast zdjął okulary, bo źle w nich widział, natomiast w filmie nosi je aż do spotkania z Draco.

Mniej bijatyk
Nie dochodzi do starcia pomiędzy ojcem Rona a Luciusem Malfoyem. Z kolei w czasie ćwiczenia pojedynków z Gilderoyem Lockhartem w Hogwarcie sala lekcyjna nie zamienia się w arenę ogólnej bijatyki.

Łzy Fawkesa
Feniks profesora Dumbledore ratuje Pottera przed skutkami trucizny bazyliszka, ale ma to miejsce już PO zwycięstwie nad Tomem Riddle, a nie w trakcie rozmowy z nim.

Wizyta w banku
Nie ma wizyty w banku i nie mamy okazji poznać rodziców Hermiony.

Walka z bazyliszkiem
Scena ta została na potrzeby filmu bardzo rozbudowana.

Pamiętnik i skarpeta
W powieści Harry owinął pamiętnik Toma Riddle w skarpetę. W filmie jest odwrotnie: to skarpeta zostaje ukryta w pamiętniku.



Oczywiście takich różnic można wyliczyć jeszcze wiele i zagorzali miłośnicy książki znajdą je bez trudu. Najważniejsze jednak, że scenarzyście udało się zachować oś fabularną książki i prowadzące do rozwiązania wszystkie istotne wydarzenia, dzięki czemu film jest logiczny i, co najważniejsze, interesujący.

Zdjęcia: Warber Bros.

Tomasz Nowak

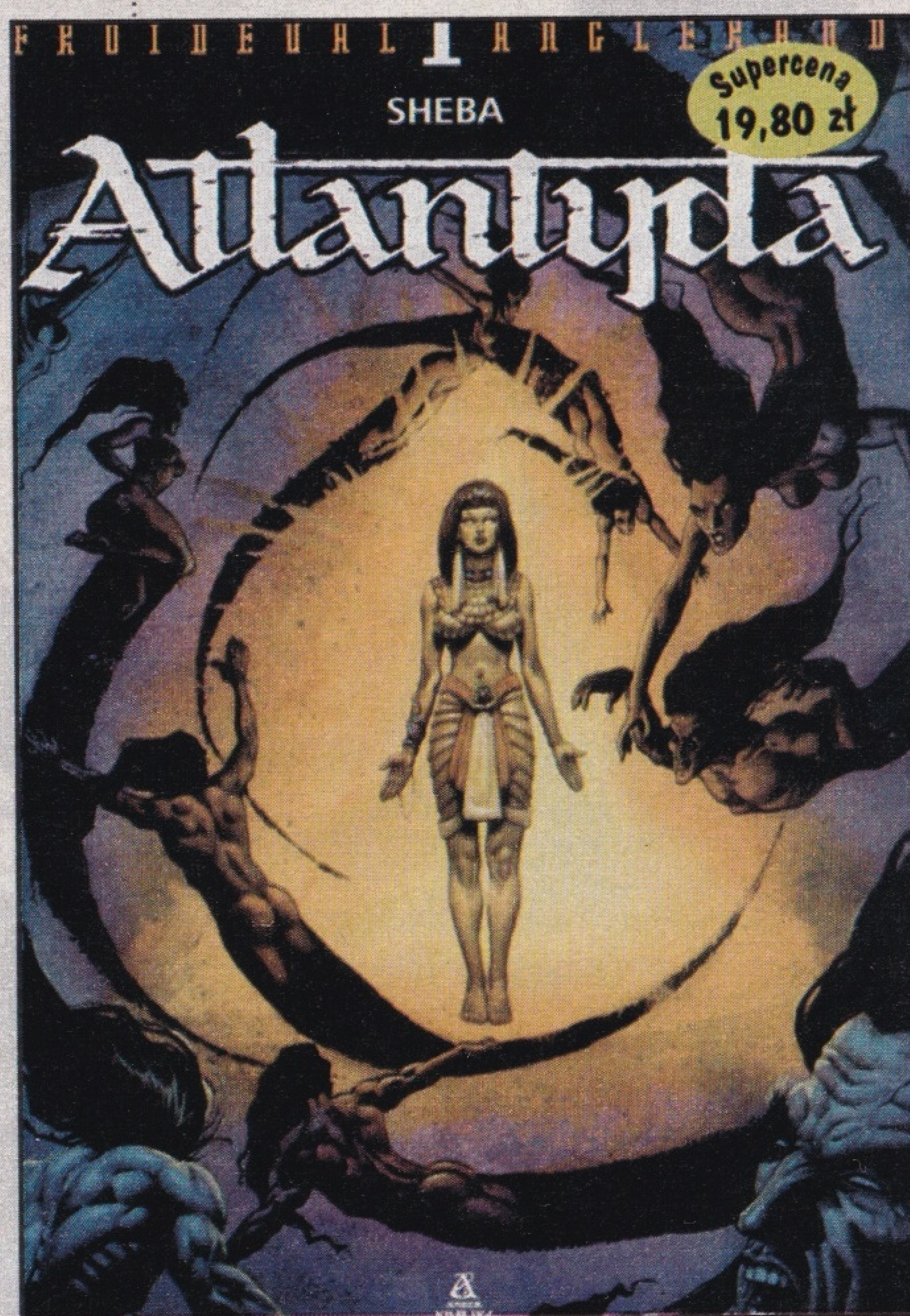
Komiksy – przegląd nowości

Atlantyda. I. Sheba

Froideval, Angleraud, Amber, 48 str., 19,80 zł

Fabuła

Bogactwo, pragnienie chwały, marzenia i obsesja... Oto elementy opowieści o poszukiwaniach zaginionych lądów, skarbów, tajemnic. Tym razem Atlantyda odnajduje się stosunkowo łatwo. Większą zagadkę stanowi to, co znajduje się na, a właściwie w niej. Tak właściwie, to niewiele wiadomo: zbudzone zostały tajemnicze siły, inne – czuwające nad bezpieczeństwem ludzkości są bezsilne. Zaczynają dziać się rzeczy przedziwne, straszne. Widać, iż jest to pierwszy odcinek cyklu, którego rozwinięcie poznamy dopiero w przyszłości, na razie bowiem więcej tu pytań, aniżeli odpowiedzi. Dopiero wówczas ocenić będzie można kompleksowo jakość fabuły historii, która rozpoczyna się interesująco.



Rysunek

Tradycyjny, realistyczny, nieco niedbały rysunek wzbogacają nakładane pędzlem barwy. Ciekawie prezentują się kadry o mroczniejszym nastroju. Tych jednak więcej zobaczymy prawdopodobnie w kolejnych częściach.

Fathom

Michael Turner, Bill O'Neil, Joe Weems V, Jonathan D. Smith, Mandragora, 96 str., 24,90 zł

Fabuła

Mit mrocznej rasy zamieszkującej głębie oceanów niepokoi nas od czasów Lovecrafta. Cóż jednak począć, jeżeli rasa owa objawia również swą obecność w kosmosie? Więcej, chodzi tu właściwie o dwie, współzawodniczące ze sobą rasy!
Komiks osadzony mocno w realiach podwodnych podbojów, w swej fabule podtrzymuje chlubne tradycje fantastyki (np. Głębi Camerona). Tom pierwszy cyklu objaśnia niewiele. To raczej splot rozmaitych, zaskakujących wydarzeń przygotowujący ciąg dalszy opowieści. Miejmy nadzieję, że równie intrygujący.

Rysunek

Konsekwentnie dominują tu kolory oceanu, chłodne odcienie zieleni i błękitu. Nadają one opowieści wymiar niesamowitości. Czytelnik wyraźnie odczuwa zagrożenie siłami stale czającymi się w bezmiarze otaczających wód. Nowoczesny, jeżeli chodzi o kreację postaci, rysunki konstrukcji technicznych, komiks jest jednocześnie dość tradycyjny, w warstwie kadrowania czy rozmieszczenia rysunków na stronie. Dzięki temu Fathom nie ucieka w awangardę i czyta się znakomicie.



Wolverine. Origin. Część I. Wzgórze

Paul Jenkins, Bill Jemas & Joe Sequada, Andy Kubert Richard Isanova, Mandragora, 24 str.

Fabuła

Mroczna, ponura historia rozpoczyna się w bliżej nieokreślonym czasie w jednym z wielkich majątków ziemskich Zjednoczonego Królestwa. Jej klimat nieuchronnie przywodzi na myśl Wichrowe wzgórze i Tajemniczy ogród. Trudno tu jednak dopatrywać się optymizmu tamtych powieści czy też spodziewać się happy endu.
Ta książeczka to eksperyment wydawniczy Mandragory. Po raz pierwszy w dość krótkiej historii wydawnictwa ukazuje się komiks w postaci czterech pojedynczych zeszytów, a nie, jak dotąd, całego zbioru. Rzecz dotyczy pochodzenia jednego z najpopularniejszych bohaterów cyklu X-Men – Wolverine'a, znanego także jako Rosomak. Przy zapowiadanym tempie edycji: co dwa miesiące, mamy szansę poznać historię Rosomaka zanim na nasze ekrany trafi druga część X-Menów.

Rysunek

Bardzo ciekawe, nieco oniryczne komputerowe rysunki, tworzą atmosferę odrealnioną, niezwykłą. Nic dziwnego, wszak o naprawdę dziwną historię tu chodzi.



Kaznodzieja. Zdarzyło się w Teksasie

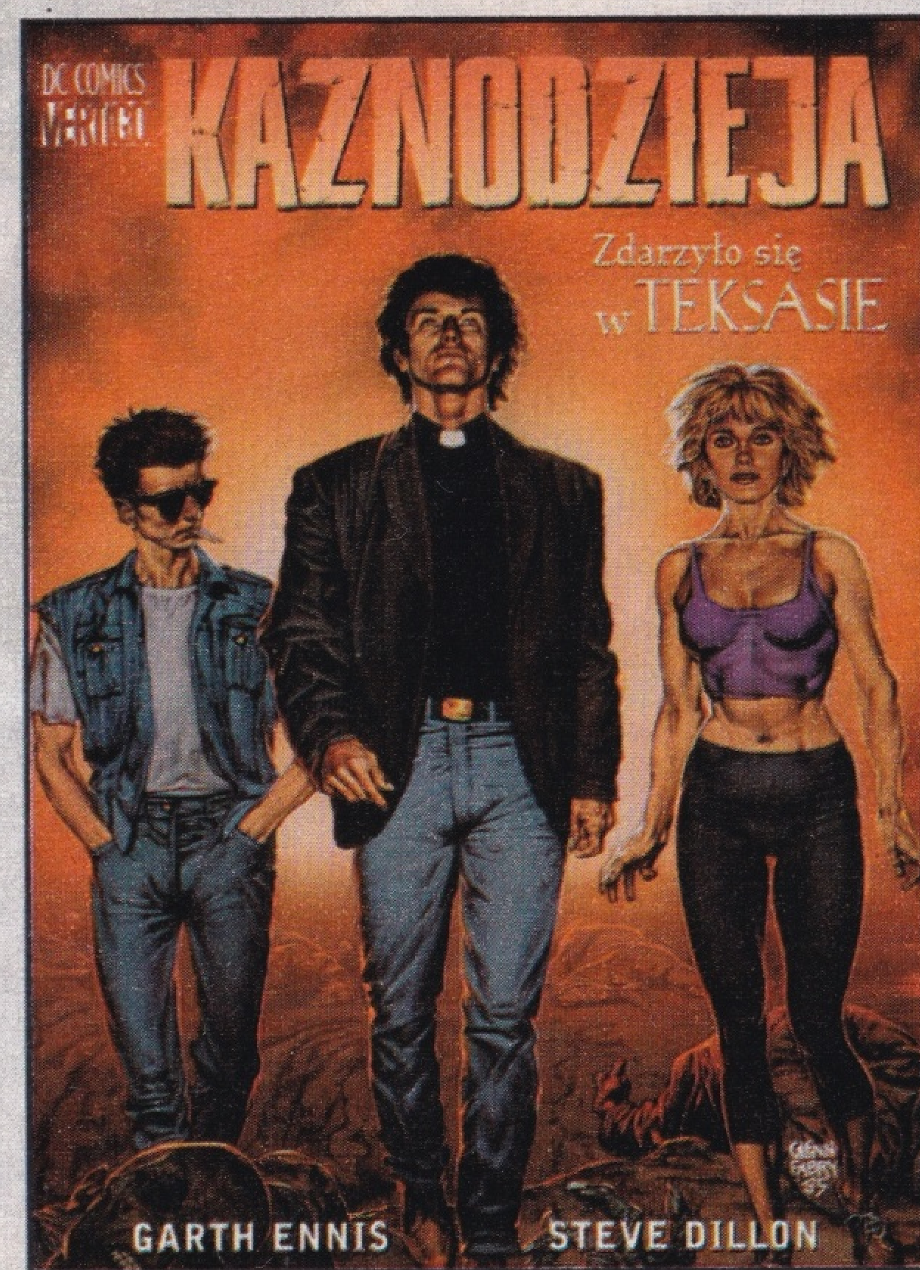
Garth Ennis, Steve Dillon, Matt Hollinfdworth, Clem Robins, Egmont Polska, 120 str., 24,90 zł

Fabuła

Opowieść oparta na wątkach religijnych, zawiera wszystkie elementy charakterystyczne dla tego typu twórczości – były ksiądz, obdarzony niezwykłymi mocami, odkryć musi Wielką Tajemnicę skrytą przed maluczkimi. Dodając do tego nasycone defetyzmem rozważania o charakterze eschatologicznym, totalnie zhumanizowane postaci istot niebieskich i demonów, otrzymujemy mieszankę, dla „prawdziwych profanów".
Po mocnym polskim debiucie twórczości Ennisa (Pielgrzym) nadszedł czas na lekturę jego najbardziej znanej serii. Być może fakt, że oba te tytuły ukazały się właśnie w tej kolejności umniejsza nieco wrażenie, jakie pozostawia Kaznodzieja. Historia ta jednak zadowoli z pewnością wszystkich, lubiących sięgnąć po fantastykę ostrą, obrazoburczą, ba!, nawet wulgarną.

Rysunek

Umieszczenie wydarzeń w surowej scenerii Teksasu, umożliwiło rysownikom ogólne potraktowanie wielu szczegółów tła. Pozornie proste ilustracje koncentrują się głównie wokół ludzkich postaw i zachowań. Jakże wymowne są grymasy na twarzach ludzi z odstrzeloną tylną częścią głowy! Jednym zdaniem: bluźniercza jatka na całego.

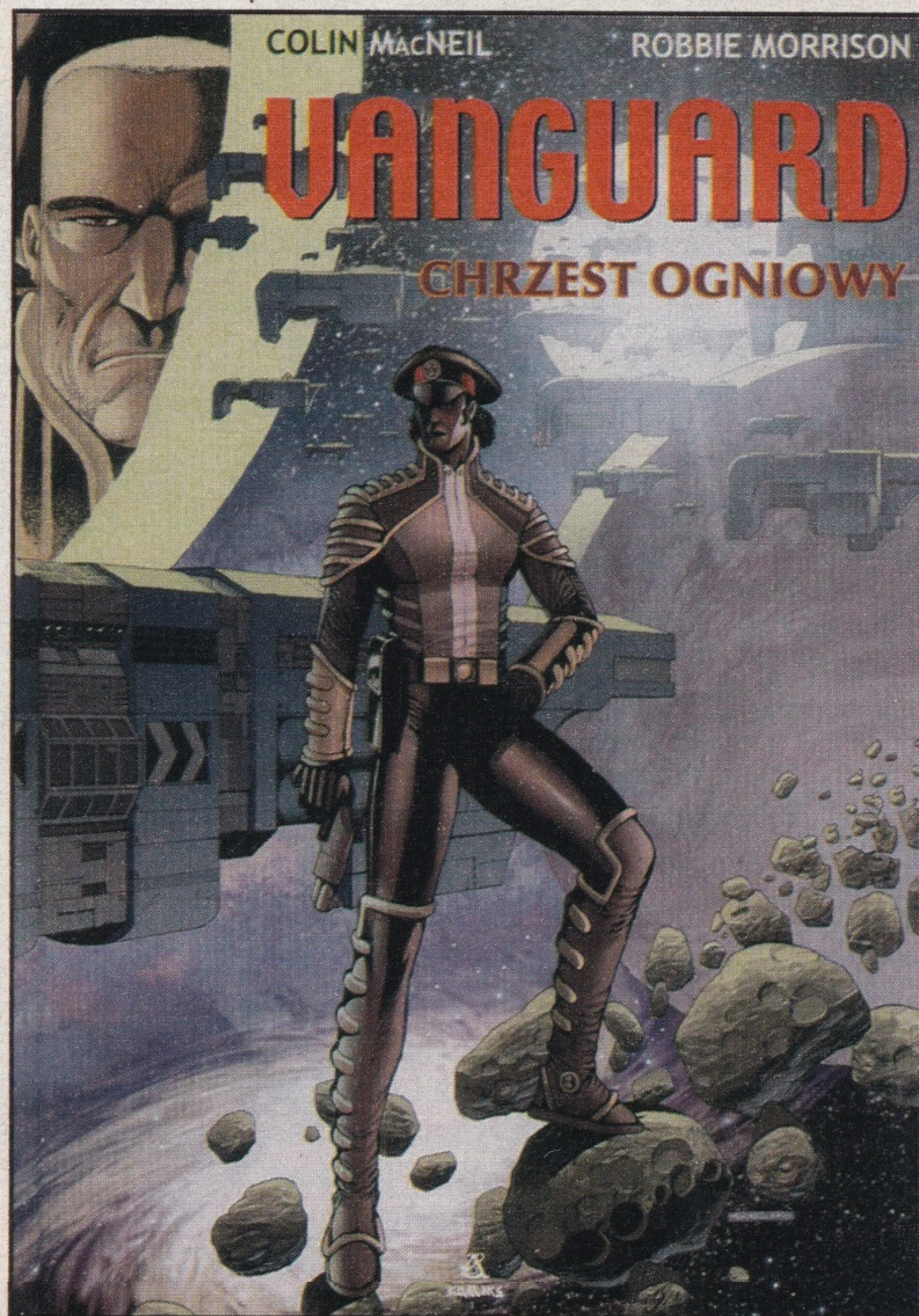


Vanguard. Chrzest ogniowy

Colin Mac Neil, Robbie Morrison, Amber, 48 str., 19,80 zł

Fabuła

Klasyczna space opera, nasycona walką i przemocą. Opowieść o galaktycznej wojnie, w której niektórzy stali się już wyłącznie maszynami do zabijania. Komiks bardziej sensacyjny, o niezbyt skomplikowanej fabule i dość prostym rysunku. Dla wielu może to jednak stanowić jego mocną stronę. Zważywszy na obfitość tytułów o coraz bardziej zawiłej treści lub nieczytelnej grafice. Chrzest otwiera cykl, w którym, jak łatwo można się domyślić powracać będą bitwy i pościgi, motywy zemsty i zmagań o dominację we wszechświecie.



Rysunek

Wykonane w całości komputerowo rysunki, rozmyślnie bądź nie, zniekształcają ludzkie postaci, na czym niekiedy traci figura głównej bohaterki – zgrabnej pani porucznik z galaktycznej armady. Warto natomiast zatrzymać się nad scenami rozgrywającymi się w kosmosie. Oryginalne są same kształty okrętów, ale również i sceny walk w których wyczuwa się tchnienie otaczającej przestrzeni.

Niewidzialna. Tajemnica Na

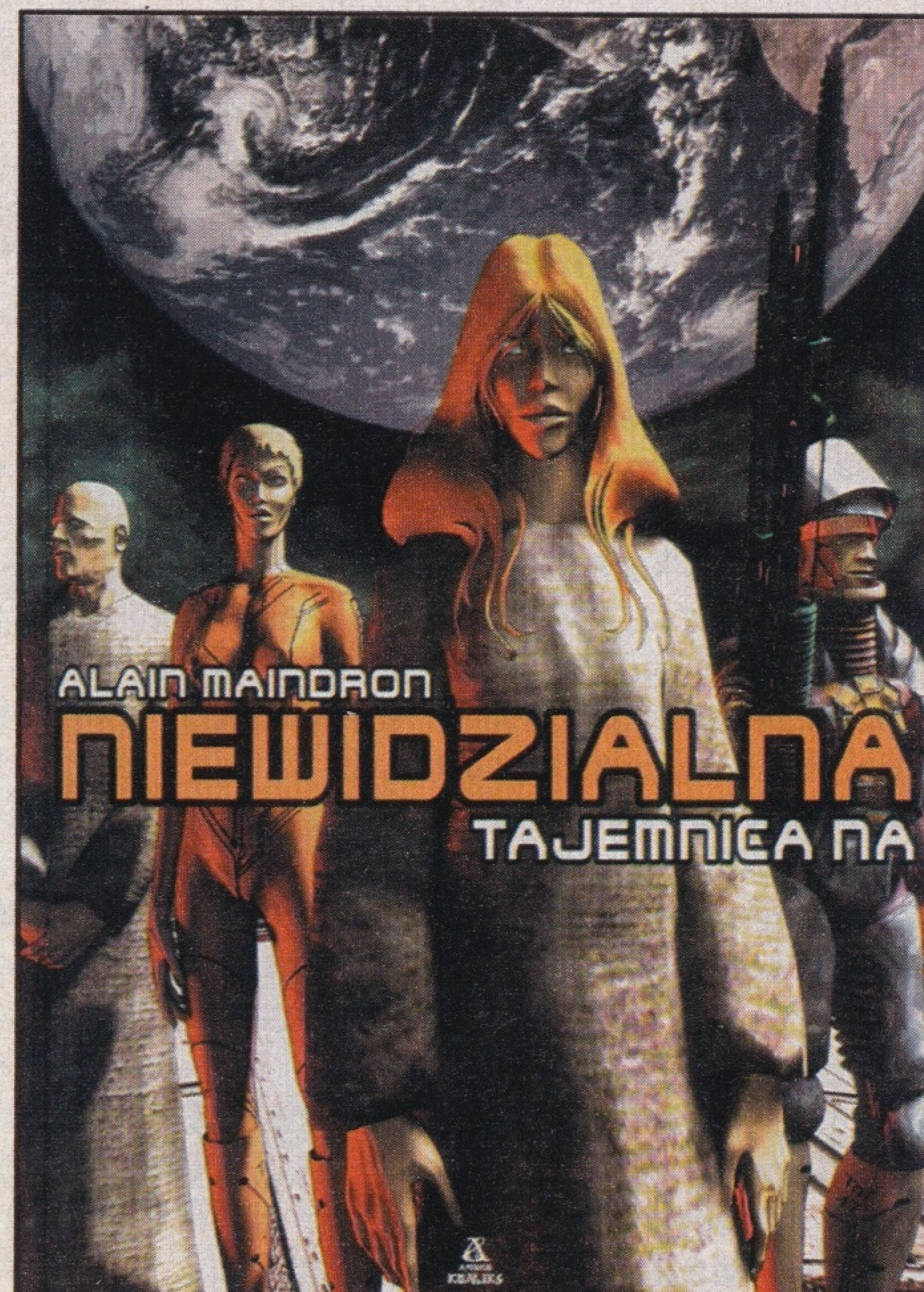
Alain Maindron, Amber, 48 str., 19,80zł

Fabuła

Wydawało się, że Nieznane, przybywające na pokładzie statku kosmicznego, to temat już wyeksplotowany. Niewidzialna odświeża jednak nieco utarte stereotypy. Nasycona tajemnicami opowieść rozgrywa się w świecie, o którym początkowo wiemy wyłącznie, że nazywa się Ziemia. Poza tym nic nie wygląda tu znajomo.
Tradycyjnie już, w komiksach wydawanych przez Amber próżno szukać ostatecznego rozwiązania. Tajemnica Na to pierwszy tom cyklu. Tytułowa zagadka rozwiązana zostanie, być może, dopiero w kolejnych tomach.

Rysunek

Hiperrealistyczne ilustracje czynią całość jeszcze bardziej nierzeczywistą. Pewne uproszczenia w rysunkach postaci, rozmyte tła, nadają komiksowi nastrój przypowieści. Nieprzypadkowo na początku czytelnik atakowany jest gamą ostrych, drażniących, czasem trudnych do zniesienia barw, by potem zanurzyć się w kojące, o wiele spokojniejsze, niemal pastelowe odcienie i delikatne przejścia tonalne. Ostre kształty i ciemne tła powracają tylko wtedy, gdy akcja ponownie nabiera tempa.

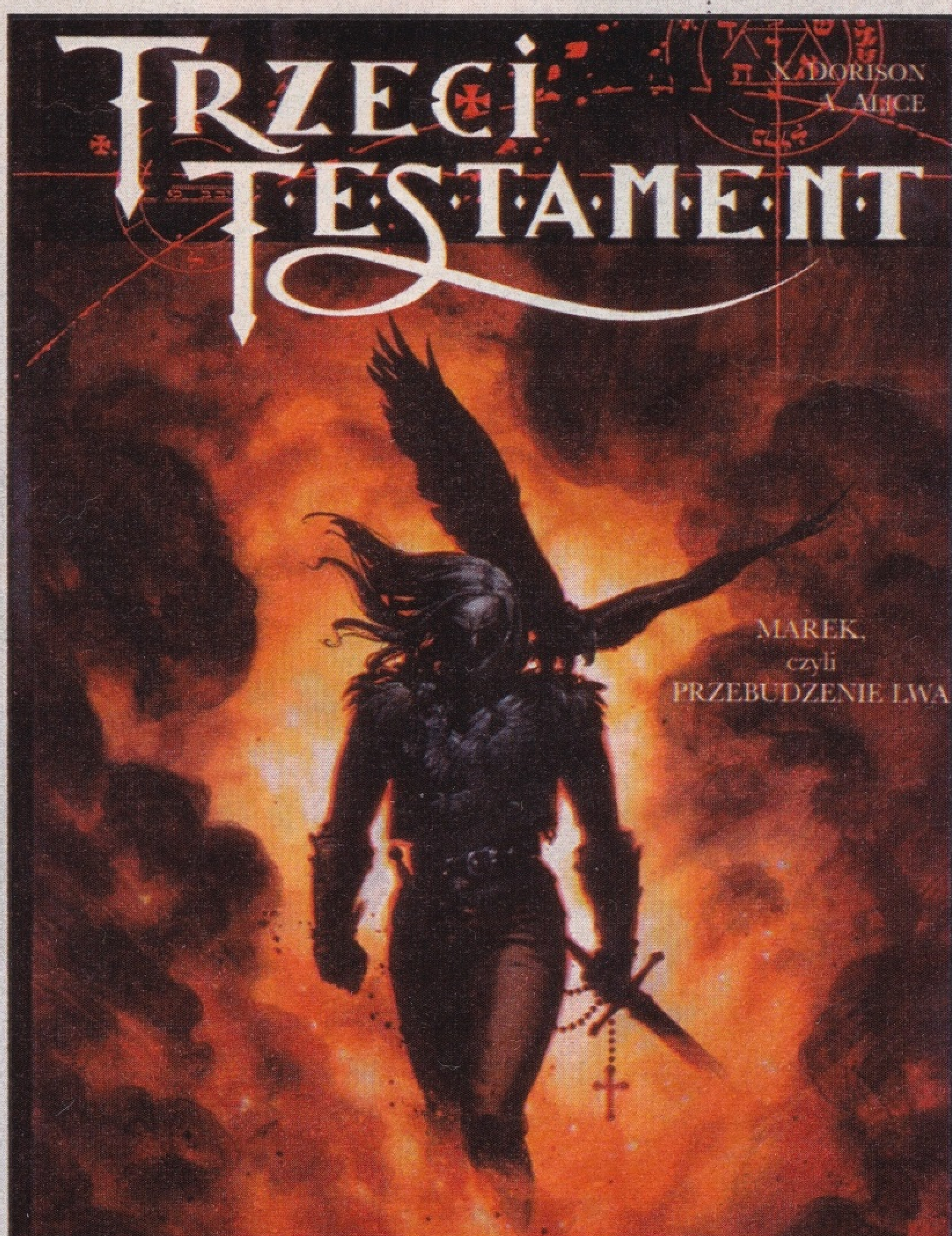


Trzeci Testament. Marek, czyli przebudzenie lwa

Vavier Dorison, Alex Alice, Egmont Polska, 48 str., 17,90 zł

Fabuła

Zawiłe dzieje przeszłości stanowią niezwykle bogatą pożywkę dla wyobraźni komiksowych twórców. Tym razem zanurzamy się w tajemnice związane z wiarą i Kościołem. Ścigany jako odszczepieniec Konrad z Marburga postanawia poświęcić całe swe życie, aby dowieść racji, za które o mały włos nie spłonął na stosie. Walka sprowadza go na trop tajemniczych manuskryptów odkrytych w jednym z klasztorów. Czym są i co zawierają? Na te pytania odpowiedzi poszukuje Konrad. Jednak ktoś jeszcze podąża jego tropem...
Trzeci testament zgrabnie łączy w sobie wszelkie niedomówienia i stereotypy na temat wiedzy okultystycznej, znalezisk w Qumran czy Świętej Inkwizycji. Bazując na niedostatkach wiedzy czytelników tworzy posępny nastrój niepewności. Dreszcz niesamowitości i przygody towarzyszy lekturze od początku, do końca.



Rysunek

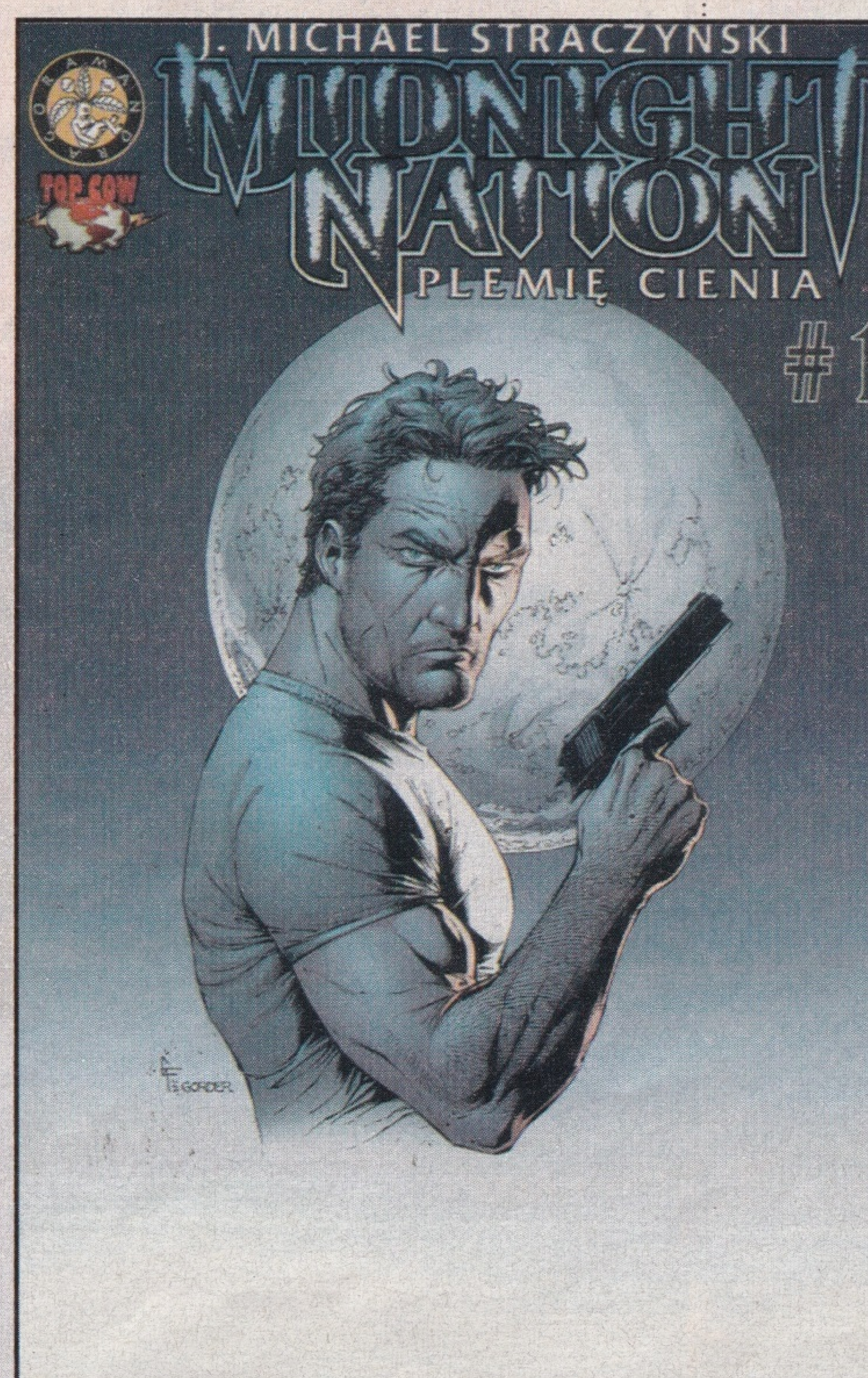
Historia trzymająca w napięciu, narysowana znakomitą, realistyczną kreską. Dzięki zastosowaniu wysokiej jakości papieru, niezwykle wyraziste pozostają użyte przez twórców bogate, wyraziste barwy.

Plemię Cienia #1 Plemię Cienia #2

J. Michael Straczynski, Gary Frank, Jason Gorder, Dan Kemp, Mandragora, 96 str., 24,90 zł

Fabuła

Straczynskiego polscy fani sf poznali już dawno. Najpierw jako autora horrorów, potem scenarzystę, a obecnie wreszcie także jako scenarzystę komiksów. Opowieścią, jaką proponuje nam tym razem, autor znów powraca w mroczne klimaty horroru i śmierci. Zaprasza na wyprawę w krainę zwaną Cieniem. Bohaterami serii są ludzie porzuceni przez innych, skazani na samotność i zapomnienie. Powoli przestając istnieć w świecie realnym, przenoszą się do Cienia, na pograniczе życia i śmierci. Tu jednak nie czeka ich spokojna egzystencja, bowiem czyhają na nich zupełnie inne, nowe niebezpieczeństwa. Ciekawa koncepcja fabularna łączy quasi egzystencjalne rozważania nad kształtem świata i przemijaniem z niewyczerpanym motywem wędrówki. Młody porucznik policji, którego jedyną szansą ratunku jest piesza, pełna niespodzianek wyprawa z zachodniego na wschodnie wybrzeże USA, narażany jest wciąż na nowe pułapki i zaskakujące próby. Co niezmiernie cieszy, wraz z narastaniem dynamiki akcji, historia nie traci swego pierwotnego, głębszego sensu.



Rysunek

Warto zaznaczyć, że widok „złych" mieszkańców Cienia – Wędrowców, powinien szczególnie zainteresować wielbicieli Dartha Maula.

Maciej Nowak-Kreyer

Pod piracką banderą

Zbuntowani awanturnicy, czy zwykli bandyci? Morscy żołnierze, czy też szubrawcy i zbrodniarze? Zobaczmy, kto naprawdę pływał po morzach świata...

Korsarze a piraci

Wbrew pozorom, korsarz i pirat, przynajmniej w teorii, to wcale nie jedno i to samo. Korsarz, zwany też kaprem, rabował legalnie. Władca prowadzący wojnę morską, wynajmował go, aby napadał statki wroga oraz kontrolował i przechwytywał okręty neutralne. Dowodem na to, że kaper działa legalnie, było specjalne pozwolenie, tak zwany list kaperski. Oczywiście, jeśli korsarz dostał się w ręce nieprzyjaciela, to i tak był często traktowany jak zwykły bandyta... Nie raz i nie dwa różni spryciarze podrabiali listy kaperskie, albo rabowali wszystkich, także swoich, w razie draki zasłaniając się odpowiednim pozwoleniem. Korsarstwa zakazano dopiero w połowie XIX wieku .

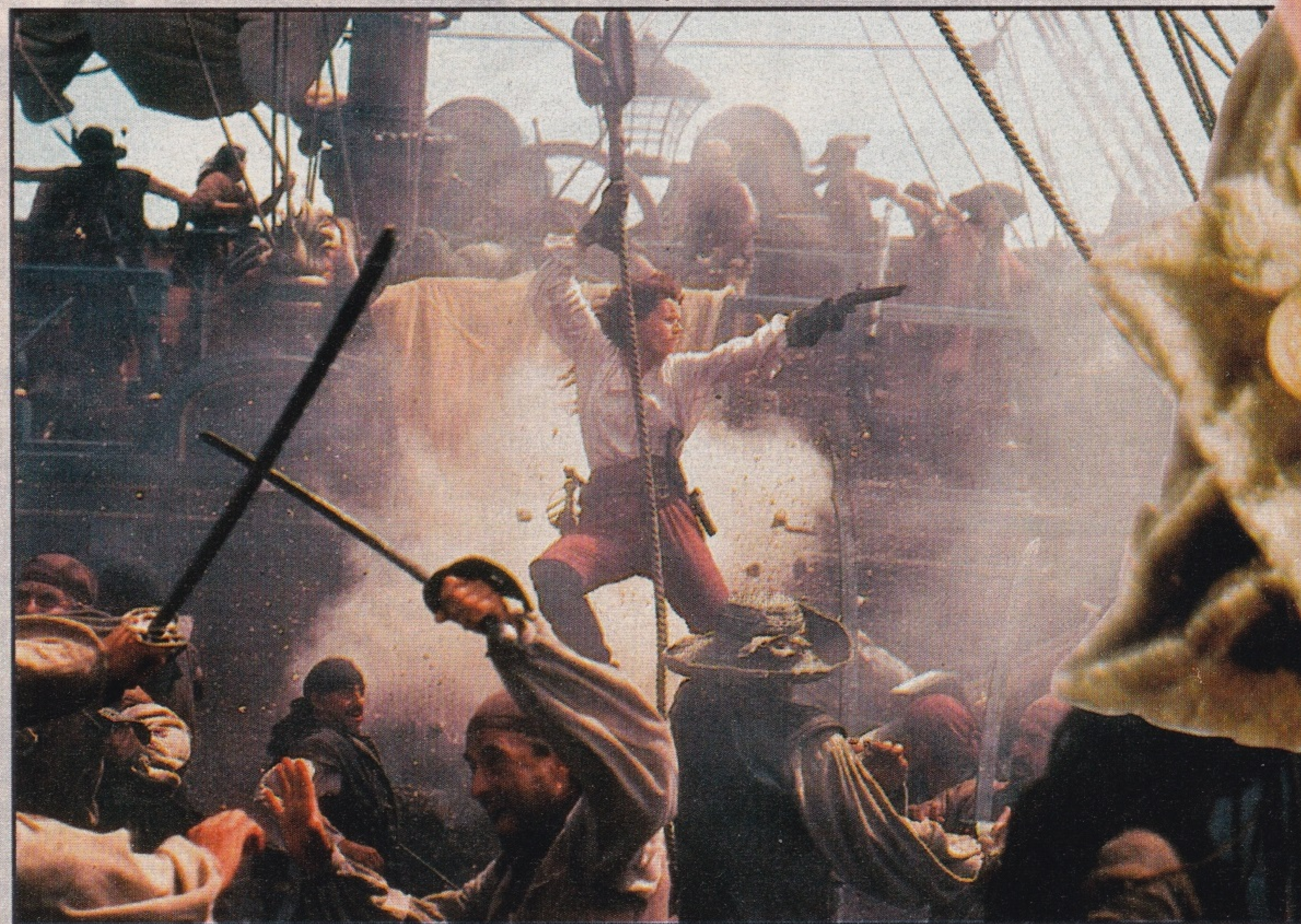
Piraci „właściwi" to zwykli morscy bandyci, służący tylko sobie, a walczący z całą resztą świata. Grasowali po morzach głównie na początku osiemnastego stulecia. Przyjęło się jednak określać tym mianem morskich rozbójników w ogóle, niezależnie od tego czy działali legalnie – i w tym znaczeniu używam go w poniższym artykule, od czasu do czasu starając się wyraźnie zaznaczyć, kiedy mowa o „uczciwych" kaprach. Piratów nazywa się też czasami „bukanierami". Takie miano nosili morscy rozbójnicy grasujący w XVII wieku w rejonie Karaibów, a pochodzi ono od karaibskiego słowa bucan, oznaczającego wędzenie mięsa w ognisku. Francuzi nazywali ich także flitbustierami, prawdopodobnie od angielskiego freebooter (korsarz).

Krótkie dzieje piractwa

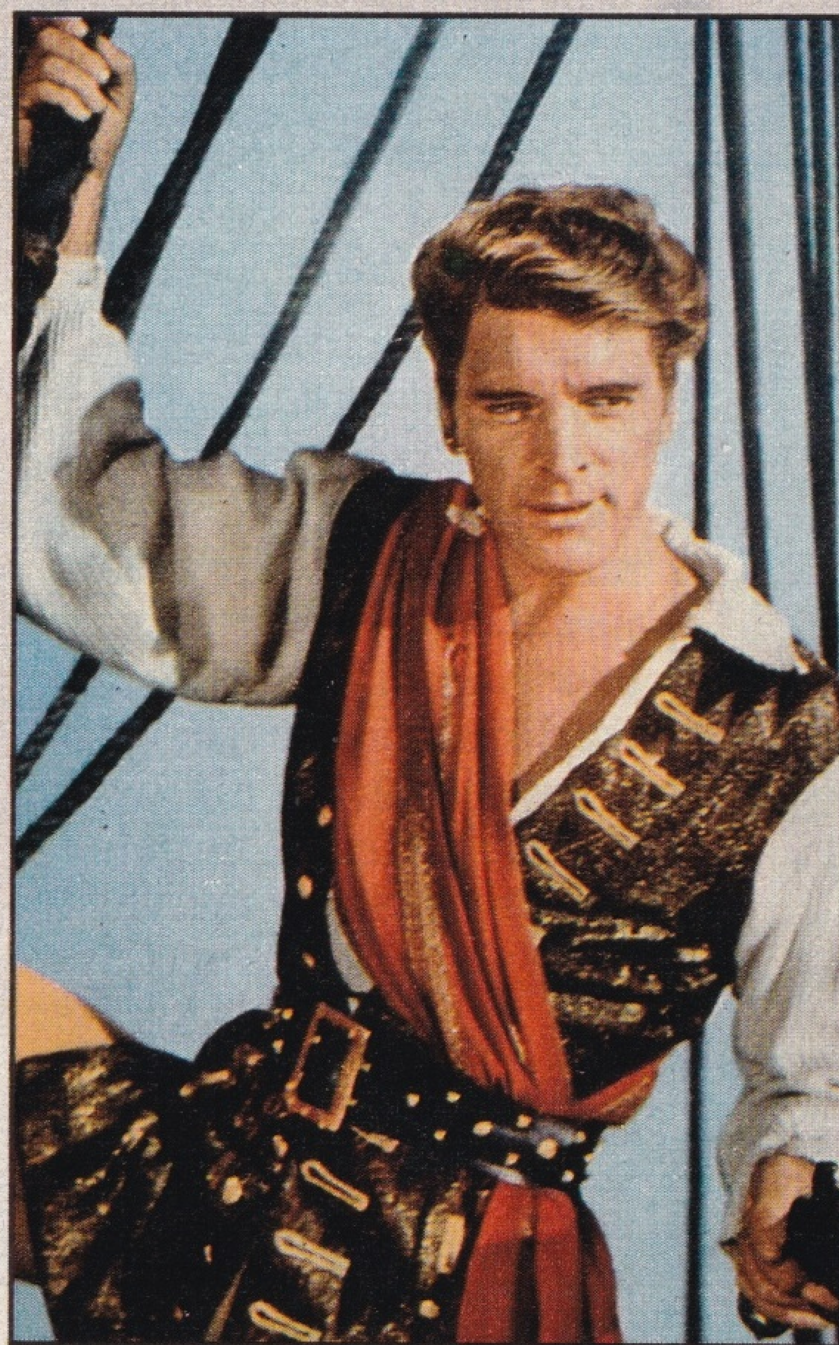
Morskie rabunki są chyba tak stare, jak wynalazek statku. O piratach wspominał już Homer, a bractwa i państewka zakładali oni nawet w czasach antycznej Grecji. Z piratami walczyli Rzymianie, w tym Cezar oraz Pompejusz, który na długi czas (krótszy jednak od żywota Imperium) wyplenił tę plagę z basenu Morza Śródziemnego. We wczesnym średniowieczu zasłynęli mahometańscy piraci berberyjscy, których bazę stanowiło nowe, islamskie państwo w północnej Afryce, powstałe na gruzach rzymskich posiadłości. Owo państwo popadło później w zależność od Turcji, która wykorzystywała pochodzących zeń rozbójników jako swoich korsarzy. Warto wspomnieć, iż wielka morska wojna Hiszpanii i Włoch przeciw Turcji, zakończona zwycięstwem pod Lepanto w 1571 roku, była toczona pod hasłem wyplenienia piractwa! Berberyjscy piraci działali jeszcze długo po tej klęsce, choć już na mniejszą skalę. Ale i tak stać było ich na całkiem niezłe wyczyny, jak na przykład wyprawa po niewolników aż na wybrzeże Anglii.

Na północy Europy, od połowy VIII wieku grasowali Wikingowie, początkowo napadający statki i nadbrzeżne miasta, a z biegiem czasu podbijający i kolonizujący całe krainy. To oni są przodkami mieszkańców Normandii i Islandii, oni także zapoczątkowali ruską dynastię Rurykowiczów i same państwo ruskie (sam nazwa Ruś jest pochodzenia germańskiego!). Od rabunków powstrzymało ich dopiero przyjęcie chrześcijaństwa oraz, przede wszystkim, wzrost siły napadanych przez nich krajów.

Wikingowie rabowali większość Europy, zaś Wikingów rabowali zachodni Słowianie. Normanowie niemal od zawsze bali się łupić nasze wybrzeża – za to my nie baliśmy się zapuszczać w ich strony. Podczas jednej







z takich wypraw poszła z dymem Konghella, jedno z największych miast ówczesnej Norwegii. Po drugiej stronie Europy (w rejonie Adriatyku) kroku swym zbójeckim kolegom po fachu dotrzymywali dzielni Słowianie południowi, głównie Chorwaci, którzy długie wieki stanowili utrapienie Wenecjan.

Korsarze, czyli legalne rabowanie

Korsarstwo jako metoda walki pojawiło się w Europie podczas Wojny Stuletniej i szybko zyskało wielką popularność. Niektórzy władcy w ogóle nie posiadali innej floty wojennej, niż ta złożona z wynajętych korsarzy (chociażby nasz Kazimierz Jagiellończyk). Po usługi kaprów chętnie sięgali Anglicy – ponoć to właśnie owym rozbójnikom Brytania zawdzięczała swoje panowanie nad morzami. Angielscy korsarze w XVI-XVIII wieku atakowali głównie Hiszpanów, konkurencję dla panowania swoich mocodawców nad rozmaitymi, zamorskimi ziemiami. Tak się działo choćby na Karaibach, gdzie słynni bukanierzy byli, o czym mało kto wie, korsarzami na usługach przeciwników Hiszpanii, czyli w gruncie rzeczy działali legalnie! Pod koniec wieku XVII-go, gdy Anglicy mocno usadowili się na Karaibach, niesforni kaprowie z pomocników stali się dla nich kłopotem – dlatego przy pomocy Royal Navy oraz przekupionych urzędami i stanowiskami korsarzy, dosyć szybko zrobiono z nimi porządek.

Prawdziwi „archetypiczni" piraci, zbóje walczący z całym światem, w gruncie rzeczy działali dopiero na początku osiemnastego stulecia i to przez stosunkowo krótki okres, zaledwie kilkanaście lat. Podczas wojny o sukcesję hiszpańską, toczonej na samym początku XVIII wieku, Anglicy szukając sprzymierzeńców, wydali wielkie ilości listów kaperskich. Gdy walki ustały, korsarze nie bardzo umieli, albo i nie chcieli pracować spokojnie i uczciwie, dlatego zabrali się za rabowanie każdego, kogo tylko opłacało się rabować – tym razem jednak pozbawieni opieki jakiegoś państwa. Nie był to najlepszy pomysł: pirackie kariery trwały zwykle najwyżej kilka lat, ścigani przez wszystkich rabusie prędko wpadali w ręce sprawiedliwości i marnie kończyli. A wraz z nimi szybko kończyła się ta ostatnia, krótka epoka klasycznego piractwa, z niewiadomych w sumie przyczyn określana czasem mianem „złotej".

Polscy kaprowie

Polacy nie gęsi, też rabowali na morzu – choć, zasadniczo, legalnie. Jednym z pierwszych naszych władców, wykorzystujących korsarzy był Kazimierz Jagiellończyk, który używał ich podczas wojny trzynastoletniej. Zadaniem kaprów było wówczas utrzymywanie blokady morskiej krzyżackich portów, głównie Królewca i wyłapywanie statków, które ową blokadę starały się przełamać. Oberwało się wówczas Duńczykom i Holendrom. Korsarze pływali wtedy pod banderą królewską lub gdańską, mieli prawo zatrzymywać do kontroli wszystkie statki w określonym akwenie, podejrzewane o przewóz kontrabandy. Oczywiście, niezbyt ściśle trzymali się otrzymanych poleceń i nierzadko zatrzymywali oraz rabowali kogo popadnie. Odkupili jednak swe winy staczając wiele bitew, przyczynili się też do kończącej wojnę trzynastoletnią wiktorii morskiej pod Elblągiem w 1463 roku. Za czasów Zygmunta Starego, polscy korsarze walczyli przeciw Moskwie, uniemożliwiając jej komunikację z Rzeszą i Danią. W czasie wojny północnej, toczonej w połowie XVI wieku o Inflanty, z usług kaprów korzystał Zygmunt August, tworząc tak zwaną „straż morską". Kaprowie zastępowali drogę zmierzającym na wschód statkom Hanzy, Holandii, Anglii i Francji, które na swych pokładach często wiozły towar do znajdujących się na Inflantach, nieprzyjacielskich portów szwedzkich. Przechwyconym korabiom nakazywano zrzucenie żagli, a w razie odmowy atakowano. Następnie kierowano do Gdańska, gdzie były poddawane kontroli komisarzy królewskich. Zajęcie musiało być intratne, bowiem tak często dochodziło do kłótni o łupy, że Zygmunt August musiał powołać specjalny Trybunał Łupów, do którego trzeba było odwozić zdobycze o znaczeniu wojskowym.



Za czasów Wazów, flota korsarska przestała być główną siłą bojową króla na morzu, monarchowie budowali bowiem własne armady, którym kaprzy mieli tylko pomagać. Szczególnie „morskim" władcą był, o czym mało kto wie – Zygmunt III Waza. Być może wynikało to z jego dążenia do panowania nad państwami przedzielonymi Bałtykiem: Szwecją i Rzeczpospolitą – czego bez silnej floty nie sposób sobie wyobrazić. Wielokrotnie usiłował zbudować morską armię z prawdziwego zdarzenia, niestety wciąż nie udawało mu się w pełni zrealizować tych szczytnych celów. Na przykład, już pod koniec XVI wieku, w walce ze szwedzkim uzurpatorem, Karolem Sudermańskim, większość okrętów naszego monarchy zniszczono i konieczny okazał się zaciąg kaprów. Co ciekawe, werbunkiem korsarzy zajmował się sam Jan Karol Chodkiewicz. Korzystał on także z pomocy korsarzy, kiedy w 1606 roku zmuszony został obrony Inflant przed Szwedami. Był to już jednak zmierzch polskiego kaperstwa – zmuszeni do obrony swoich lądowych granic, zaniedbaliśmy sprawy morskich wojen.

Gdzie grasowali piraci?

Praktycznie aż do XX wieku nie było akwenu, na którym czuć można się było w pełni bezpiecznie. Nie od parady nawet zwykłe kupieckie statki uzbrojone były w rzędy dział. Rabusie grasowali tam, gdzie można było zdobyć najlepsze łupy i znaleźć bezpieczny port, czyli na szlakach handlowych i w okolicach bogatych miast. Najsłynniejszy „piracki" obszar to Karaiby i ich pirackie gniazda: Tortuga oraz miasto Port Royal na Jamajce (pod koniec XVII wieku doszczętnie zniszczone wielkim trzęsieniem ziemi i zatopione). Osiemnastowieczni piraci grasowali nieco bardziej na północ, w rejonie Antyli i Bahamów, wypuszczali się też na Ocean Indyjski, na Madagaskarze założyli nawet coś na kształt pirackiej republiki, którą usiłowali oddać pod protektorat Szwecji, a później Rosji. Z czasem mieszkający tam rozbójnicy, choć biali, całkiem zdziczeli by w końcu zostać królami miejscowych plemion i całkowicie stopić się z nimi. Kiedy na wyspę, w roku 1769, dotarł słynny Maurycy Beniowski, nie było tam już żadnego pirata. Piraci pochodzenia europejskiego rabowali także na Pacyfiku, głównie pośród wysp Polinezji i Indonezji, gdzie nierzadko osiedlali się wśród tubylczych plemion. Muzułmańscy piraci berberyjscy łupili na Morzu Śródziemnym, głównie w pobliżu bazy na terenach dzisiejszej Algierii. Wielu piratów spotkać można było (i można po dziś dzień) na morzach wschodniej Azji.

Pirackie życie

Wbrew pozorom, piraci z rzadka tylko rekrutowali się ze zbuntowanych załóg statków. Trzeba pamiętać, że najczęściej byli de facto korsarzami, czyli osobnikami działającymi zgod-



nie z prawem. Większość z nich stanowili zwykli najemnicy, rabunki na morzu uważający za swoisty rodzaj służby wojskowej.

Karaibska społeczność bukanierów wykształciła się z pierwszych francuskich i angielskich osadników, przepędzonych przez Hiszpanów z Nevis i St. Kitts. Dołączali do nich zbiegli niewolnicy, rozbitkowie, żeglarze. Żyli jak ludzie wolni, zajmując się głównie hodowlą świń i bydła oraz polowaniami. W początkach istnienia owej społeczności, z rzadka tylko zajmowali się napadami na okręty – potem jednak, gdy wykorzystywano ich do niszczenia potęgi hiszpańskiej na Karaibach, morskie rabunki stały się dla nich chlebem powszednim

Wbrew różnym mitom i legendom, piraci właściwie nigdy nie zrzeszyli się w jedno, wielkie bractwo. Zbierali się jednak na narady przed wyprawami. Na przykład bukanierzy podczas owych zgromadzeń zawierali pisemne umowy dotyczące podziału łupów. Ustalano też budżet wyprawy, wliczając weń nawet koszta odszkodowań za rany. W trakcie narad wybierano kapitanów i oficerów. Piraci mogli też odsunąć od władzy kapitana, z którego nie byli zadowoleni. Czyniono to bezkrwawo, „zdymisjonowani" dowódcy nierzadko mieli szansę rehabilitacji. Każdy bukanier, który nie zgadzał się z decyzją przywódcy wyprawy, mógł oddalić się bez przeszkód. Po wyprawie i podziale łupu w porcie, załogę zwykle rozpuszczano. Oddawała się ona na lądzie różnym, dzikim rozrywkom – nie różniącym się jednak od zabaw zwykłych marynarzy.

Makabra na statku

Warunki życia na pirackich okrętach nie różniły się zbytnio od tych, które panowały na zwykłych statkach – czyli były wedle naszych miar po prostu okropne. Panowała straszliwa ciasnota, bowiem statki pirackie, ze względów bojowych, zabierały więcej ludzi niż zwykłe okręty. Wszędzie biegały szczury, na które marynarze nie zwracali już nawet uwagi. Gryzonie były w każdym miejscu, przegryzały liny, zjadały zapasy, dobierały się do rzeczy osobistych. Dlatego od czasu do czasu, w ramach rozrywki, żeglarze urządzali na nie wielkie polowania. Panowała doskwierająca wilgoć, a na pokładzie istniał surowy zakaz rozniecania otwartego ognia, przez co niewiele było okazji do wysuszenia przemoczonych łachów. Wilgoci towarzyszył smród niemytych ciał i odchodów. Przez długi czas na statkach nie istniały wydzielone wychodki (ostatecznie ich rolę zaczęła pełnić kratownica na dziobie), a żeglarze najczęściej załatwiali swoje potrzeby fizjologiczne gdzie popadło. Zapasów żywności nie sposób było skutecznie konserwować, dlatego często gniły i stawały się siedliskiem robactwa. Niejeden pirat umarł w męczarniach po zjedzeniu zepsutego mięsa lub wypiciu skwaśniałego wina. Na robaki żeglarze nie zwracali prawie uwagi, może instynktownie uznając je za dodatkowe źródło białka. Czasem nawet twierdzono, że właśnie zalegnięcie się larw stanowi dowód, iż żywność nie jest szkodliwa. Załogi cierpiały z powodu różnych chorób, głównie szkorbutu i syfilisu, do czego należy jeszcze dodać bitewne rany. Lekarze okrętowi, zwykle rekrutowali się spośród najmniej zdolnych i najbardziej zapijaczonych medyków. Ich głównym zajęciem było amputowanie bez znieczulenia potrzaskanych lub zżartych gangreną kończyn. Często zajmowali się też leczeniem kiły, poprzez wypalanie chorych miejsc rtęcią. W XVIII wieku określenie „lekarz okrętowy" uznawano za obraźliwe...

Piracka walka

Walcząc, piraci w przeciwieństwie do żeglarzy ze zwykłych okrętów, unikali ostrzału artyleryjskiego wrogich okrętów. Wszak mogliby w ten sposób uszkodzić cenny łup! Pierwsi bukanierzy w ogóle nie używali okrętów, ale atakowali na czółnach. Jeśli już palono z dział, celowano głównie w maszty i żagle, tak aby unieruchomić zaatakowany statek. Za to zmasowany ogień armat powszechnie uznawano za najlepszą obronę przeciw rozbójnikom. Piraci unikali dobrze uzbrojonych jednostek wojskowych, a do ofiar podchodzili od dziobu, gdzie zwykle nie znajdowały się żadne działa. Piraci starali się jak najszybciej doprowadzić do zwarcia burt i abordażu, strzelali przede wszystkim z ręcznej broni palnej w rodzaju garłaczy wypełnionych siekanym żelazem. Palba z jednego tylko garłacza zabić mogła kilkunastu ludzi, a cała salwa zamieniała pokład w rzeźnię! W walce wręcz, z rzadka używano długich rapierów i pałaszy, raczej niewygodnych podczas starcia w ścisku. Za to wielkim powodzeniem cieszyły się noże oraz bukanierski wynalazek – kordelas o krótkim i szerokim ostrzu (to on jest charakterystyczną, piracką „szablą"). Rozbójnicy używali też połączeń broni palnej i tnącej, choć pistolet bywał tylko drobnym dodatkiem do kordelasa lub noża.



Pirackie skarby

Wbrew utartej opinii, piraci rzadko zdobywali takie łupy jak złoto, srebro i klejnoty, a jeszcze rzadziej je zakopywali. Przecież rabowali po to, aby mieć co wydawać, a nie chować bogactwo przed światem. Najcenniejszą zdobyczą bywała żywność, zabierano też rozmaite (często bardzo zwyczajne) towary przewożone w ładowniach, sprzęt okrętowy, a nawet same pokonane statki. W XVII wieku, na Karaibach, zrabowane dobra można było legalnie sprzedawać, a takiemu handlowi swój dobrobyt zawdzięczało wiele przybrzeżnych miejscowości (w tym słynny Port Royal). Nie na wszystkie był jednak zbyt – na przykład pewien rabuś nie miał pojęcia co począć ze zdobytym ładunkiem guana... Jeśli jednak piraci rzeczywiście zakopywali swoje majętności, to i tak między bajki należy włożyć opowieści o zabijaniu przez kapitanów osób znających miejsce ukrycia skarbu, albo zakopywaniu zwłok, aby strzegły skrzyni z bogactwami. Za morderstwo towarzyszy, nawet piracki kapitan mógł stracić dowodzenie nad okrętem. Zmarłych kompanów chowano, natomiast, normalnie, w mogiłach, lub wrzucając do wody.

O naprawdę dużych łupach można mówić tylko w przypadku korsarzy XVI wieku, którzy łupili Hiszpanów wzbogaconych na podboju Ameryki. Na przykład angielski korsarz Drake musiał zatapiać całe tony złota (!), gdyż zrabował go tak dużo, że nie miał już możliwości transportu. Później, wskutek rozbójniczych ataków i wojen, hiszpańskie osiedla bardzo zubożały, a na okrętach z rzadka tylko przewożono bogactwa.

NASŁYNNIEJSI MORSCY ROZBÓJNICY

Francis Drake
Bezsprzecznie najsłynniejszy spośród korsarzy, przez Anglików uważany za bohatera narodowego. Bezlitośnie grabił Hiszpanów, zdobywając na nich wielkie skarby, opanował też wybrzeża Kalifornii. W roku 1587 rozgromił pod Kadyksem hiszpańską flotę szykująca się do inwazji na Brytanię, a w 1588 walnie przyczynił się do pokonania Wielkiej Armady hiszpańskiego króla Filipa II, wysłanej na podbój wyspy.

Henry Morgan
Najsłynniejszy spośród bukanierów. Walijczyk na służbie angielskiej, działał w latach 1665-1671. Rozgłos przyniosły mu spektakularne napady na silnie bronione miasta nadbrzeżne, w tym Panamę, którą złupił doszczętnie. Kiedy postanowił porzucić bukanierskie życie, król wezwał go do Londynu, gdzie początkowo więził na życzenie Hiszpanii, a wkrótce zwolnił, nadał tytuł szlachecki i uczynił wicegubernatorem Jamajki. Przejąwszy się owym stanowiskiem, sir Henry Morgan zaczął bardzo dbać o porządek w podległych mu rejonach, bezlitośnie tępiąc niesfornych piratów.

Edward Teach zwany Czarnobrodym
Łupił u wybrzeży Ameryki w latach 1717-1718. Zasłynął jako najokrutniejszy z piratów. Podejrzewano go o konszachty z diabłem, czemu trudno się dziwić, zważywszy na jego demoniczny wygląd i dziwaczne zachowania (prawdopodobnie był chory psychicznie). Nosił długą, czarną brodę, w którą wplatał czerwone wstążki, czasem też płonące lonty i świece. Miał wiele żon, którymi zawsze chętnie dzielił się z kompanami. Skończył zastrzelony pod koniec przegranej bitwy, kiedy próbował wysadzić swój okręt. Teach jest pierwowzorem wszelkich złych do szpiku kości pirackich kapitanów, w tym kapitana Haka i Flinta z „Wyspy Skarbów".







Pirackie wyczyny

Brak wielkich skarbów nie oznaczał jednak braku wielkich czynów. Największych dokonał bez wątpienia pogromca Hiszpanów, sir Francis Drake, korsarz królowej Elżbiety I. Działał w XVI wieku, w czasach, gdy morski rabunek był bardzo opłacalnym zajęciem, a przez to całkiem spektakularnym. Jego największym przedsięwzięciem była podróż dookoła świata, mająca na celu uderzenie w źródło hiszpańskiego bogactwa – zachodnie wybrzeże Ameryki Południowej. Choć Drake miał tylko trzy statki (w dodatku musiał uporać się z buntem marynarzy) dotarł tam, zrabował co bogatsze osiedla, a także przechwycił całoroczny urobek kopalń srebra, złota i szlachetnych kamieni. Mimo wielu niebezpieczeństw, po trzech latach wędrówki, powrócił na pokładzie statku Złota Łania (Golden Hind) do portu w Plymouth.

W późniejszych czasach spektakularne napady miały miejsce znacznie rzadziej. Wymienić należy chociażby zdobycie przez Henry Avery'ego skarbu Wielkiego Mogoła, albo złupienie w 1715 roku przez Henry Jenningsa „Złotej floty" Hiszpanów, przewożącej skarby z okrętów zatopionych w pobliżu Florydy. Łupem rozbójników padło wówczas 500 000 pesos.

Bukanierzy nie poprzestawali na rabowaniu statków, często atakowali także nadmorskie miejscowości. Szczególnie wsławił się Henry Morgan, który w 1667 roku, mając zaledwie 500 ludzi zdobył silnie ufortyfikowane miasto Portobello. Wicekrólowi Panamy, któremu podlegała owa miejscowość, wysłał swój pistolet, z obietnicą, że odbierze go, kiedy już zdobędzie samą Panamę. Dokonał tego w roku 1671, podczas jednej z największych wypraw w dziejach bukanierów. Na czele 1000 ludzi zdobył miasto i tak dotkliwie złupił, że trzeba było odbudować je w innym miejscu.

Kobiety na pokładzie

Choć z rzadka, piractwem parały się również kobiety, czasami nawet zyskując większy szacunek niż mężczyźni. Najsławniejsze z nich to przyjaciółki, Mary Reade i Anne Bonny, działające w latach 1719-1720. Niewykluczone, że tak dobrze radziły sobie wśród piratów, bo Mary od dzieciństwa wychowywana była jak chłopiec (urodziła się z nieprawego łoża, a jej matka udawała, że ma syna, pragnąc, aby na małą Mary przepisano dziedzictwo ojca). Dziewczyna miała przez to ciągotki ku męskim zajęciom. W przebraniu służyła w wojsku, gdzie wykazała się nawet wielką odwagą. Piratką została przypadkowo, kiedy statek, którym płynęła, został napadnięty przez rozbójnika Calico Jacka Rackhama, a ona z ofiary rabunku szybko stała się rabującą.

Natomiast Anne Bonny podobno pochodziła z bardzo dobrej rodziny, jednak od dziecka miała trudny charakter. Trafiła do pirackiego gniazda w New Providence, gdzie zapałała uczuciem do Jacka Rackhama, weszła w skład jego załogi i pływając z nim poznała Mary. Cała trójka – Rackham, Bonny i Reade – rabowała na wodach przy wybrzeżu Ameryki. Ponoć obie kobiety były najokrutniejsze z całej załogi. Szczęście opuściło je nieopodal Jamajki, gdzie pijanych żeglarzy pochwycili Anglicy. Jeśli wierzyć opowieściom, tylko Mary i Anne miały w sobie dość ikry, by stawić opór. Obie uniknęły też pewnego w ich wypadku wyroku śmierci, zachodząc w ciążę w trakcie procesu, gdyż prawo zakazywało tracenia brzemiennych kobiet.

Piracka bandera

Czarna bandera z czaszką i skrzyżowanymi piszczelami, słynny Jolly Roger, pojawiła się dopiero na początku wieku XVIII, kiedy era klasycznego morskiego rozbójnictwa dobiegała już kresu. Szesnastowieczni korsarze walczyli pod banderami swoich królów, a pod koniec tego stulecia wprowadzono dla okrętów wojennych czerwoną banderę jako znak gotowości bojowej. Czerwień to wszak kolor krwi, walki, gwałtowności. Pod taką właśnie barwą walczyli korsarze, uznający się za swoiste siły zbrojne monarchy. Czerwonych flag używali też Berberowie. Czarne (a raczej szare) były początkowo tylko żagle, które smarowano dziegciem, aby trudniej było je dostrzec. Czarna bandera pierwszy raz załopotała na wietrze w roku 1697, a wielką popularność zyskała w wieku XVII, kiedy piraci czuli się wyrzutkami społeczeństwa i jako tacy lubowali się w symbolice kojarzonej ze złem i przemocą. Wtedy właśnie, oprócz czerni, pojawiają się rysunki czaszek, szkieletów, kości. Miało to pokazać, że właściciel okrętu jest okrutny i szalony, nie zawaha się przed niczym. Wywieszenie pirackiej bandery stanowiło pewnego rodzaju atak psychologiczny – podobno niektóre statki dobrowolnie poddawały się widząc banderę osławionego pirata Czarnobrodego.

Współcześni piraci

Piraci działają po dziś dzień, choć na pewno już nie na taką skalę, jak przed wiekami. Nawet obecnie na Karaibach zdarzają się napady na statki, podobnie na morzach wschodniej Azji, gdzie łupem rabusiów padają okręty przewożące towary oraz statki z bogatymi turystami. Wielu napadów dokonują filipińscy rebelianci, zdobywając w ten sposób fundusze na dalsze prowadzenie walki. Niedawno, piraci pojawili się też w Zatoce Gdańskiej! Poruszający się motorówkami bandyci napadają na samotne żaglówki, terroryzują załogę i zabierają kosztowne rzeczy.

Bądźcie ostrożni!





Zdjęcia: archiwum wydawnictwa Bauer, gry Sea Dogs i Sea Dogs 2 (CD Projekt)

Tekst: Andrzej Pilipiuk.
Rysunki: Marcin Kułakowski.
W utworze wykorzystano wiersz Witolda Walkiewicza

Wigilijna rozgrywka

Wojsławice 1908

Pawło Wędrowycz wstawił wyrwany z korzeniami świerczek do pustej kadzi fermentacyjnej. Podsypał torfu i wlał z cebrzyka wody.

– No i postoi przez święta, a potem można znowu przed dom wsadzić – powiedział z zadowoleniem.

– Brawo – mruknął Święty Mikołaj. – Trzeba rozwijać ekologiczne myślenie.

– Eko... co? – zdumiał się siedmioletni Kubuś.

– Zrozumiesz za jakieś osiemdziesiąt lat – wyjaśnił gość. – No nic, prezenty wam rozdam i trzeba ruszać w dalszą drogę... - Pogrzebał w worku i wyciągnął masę pakunków. – Dla ciebie gospodarzu skrzynka dynamitu. Przyda wam się w tym waszym PPS-ie. Jakbyście chcieli znowu policmajstra wysadzić w powietrze...

– Cicho! – syknął Pawło.

– A kto nas tu usłyszy? – Święty wzruszył ramionami. – Masz jeszcze rewolwer... Niedługo będzie pierwsza wojna światowa, to ci się przyda.

– Może wreszcie odzyskamy niepodległość – westchnął ojciec Kubusia. – I wreszcie będzie można pędzić legalnie bimberek, bo ten carski monopol alkoholowy, na pewno wyzwolony naród od razu zniesie...

Mikołaj nic nie odpowiedział, ale uśmiechnął się smutno.

– A dla ciebie chłopaczku – podał Kubusiowi tekturowe pudło – Mini bimbrownia.

– Dziękuję – ucieszył się chłopiec. – Zawsze marzyłem o takiej zabawce.

– I jeszcze motek linki hamulcowej do wynyków. Lepsza będzie niż te druty kradzione z linii telegraficznej...

Chłopiec zaczerwienił się lekko. Pawło schował dynamit i rewolwer do szafy. Zrobił to w ostatniej chwili bo ktoś załomotał do drzwi i do środka chałupy wtarabanił się młody sąsiad, kozak Semen.

– O Święty Mikołaj? – zdziwił się. – Zdrastwujtie, padarki jest'?

Strząsnął z papachy warstwę śniegu. Stukał piętami by otrzepać walonki. Z kieszeni sterczała mu napoczęta flaszka rosyjskiej wódki.

– Paszoł durak, do ciebie przyjdę zgodnie z waszym prawosławnym kalendarzem, za dwa tygodnie – burknął przybysz. – Swoją drogą to moglibyście to wreszcie ujednolicić, bo kota można dostać, a i robota nie raz w roku tylko na dwie partie muszę prezenty dzielić...

– Tak toczno – zasępił się młodzieniec.

– Mikołaju a kiedy znowu przyjdziesz? – zapytał Kubuś pakując prezent z powrotem do pudełka.

– Oj nie prędko... Gdzieś za czterdzieści lat – wyjaśnił.

– A czemu to tak?

– Jak zaczynałem tę robotę to było łatwo, raptem kilkaset tysięcy ludzi obdarować. A teraz ochrzczonych liczy się już dziesiątkami milionów... Nie rozerwę się przecież. Ano miło było z wami pogawędzić, ale pora na mnie.

Dopił mętnego bimbru z musztardówki, zagryzł pasztetem z Burka sąsiadów i wyszedł przed chatę, gdzie renifery już niespokojnie skrobały śnieg kopytkami. Wgramolił się na sanki i strzeliwszy lejcami pomknął w ciemność.

– Każdy święty chodzi uśmiechnięty – zanucił strzelając fantazyjnie z bata.

– Fajny gość z tego Mikołaja – mruknął ojciec. – I wypić z nim można i pogadać... I poczucie humoru ma. A i podarki przyniósł.

– Równiacha. Szkoda że tyle czasu przyjdzie czekać na następną wizytę – westchnął Kubuś...

– Śliwowicy nastawimy w dębowej beczce – błysnął pomysłem ojciec. – To jak przyjedzie fajnej czterdziestoletniej się napije... Tylko żebyś huncwocie nie wyżłopał. To ma być dla Mikołaja...

– Ale tato, ja nie pijam alkoholu...

– Teraz jeszcześ mały, ale za pół wieku to będzie z ciebie pewnie moczymorda większy niż dziadek – mruknął ponuro ojciec.

***

Wojsławice 1948

Główna sala domu kultury w Wojsławicach nabita była po brzegi. Członkowie partii, milicjanci, zomowcy, ormowcy, ubecy... Z powiatu przyjechał instruktor, ale wszyscy czekali na głównego zaproszonego gościa. W skupieniu gryząc pestki słonecznika studiowali napis na ścianie „Naród z partią".

Gdzieś niedaleko naród w osobie partyzanta Józefa Paczenki właśnie wykopywał stołek spod nóg Sławomira Bardaka – członka partii i powszechnie znienawidzonego konfidenta bezpieki.

Nieoczekiwanie budynek zatrząsł się gdy na uliczce przed nim zaparkowały dwa czołgi. Drzwi otworzyły się i do środka wmaszerowali czterej wachmani, w mundurach radzieckich wojsk desantowych, z automatami. Za nimi wszedł niepozorny człowieczek z czarną bródką przyciętą w szpic. Ochrona omiotła wzrokiem salę ale widząc, że zebrali się sami swoi i żaden wraży element nie przeniknął na zebranie opuściła broń.

Instruktor z powiatu odchrząknął.

– Towarzysze – powiedział. – Niech będzie mi wolno przedstawić naszego gościa z Moskwy, kierownika instytutu badań materializmu dialektycznego, członka rzeczywistego akademii nauk ZSRR, towarzysza Szmaragdowa.

Zebrani zaklaskali. Za oknami zapadał już wczesny zimowy zmierzch. Gość wkroczył na podium.

– Towarzysze – odezwał się po polsku z silnym rosyjskim akcentem – Zebraliśmy się tu nie bez powodu. Wedle zgromadzonych przez nas informacji w tej właśnie okolicy w dniu dzisiejszym dojść może do bezprzykładnego naruszenia niepodważalnych zasad nowego ustroju. Jak donoszą nasze źródła informacji ludność miasteczka żyje w głębokim i całkowicie błędnym przekonaniu że w dniu dzisiejszym Wojsławice nawiedzi Święty Mikołaj. Siły reakcyjnego kleru, będącego tubą sił klerykalnych, które jak wiemy są w waszym kraju ekspozyturą międzynarodowego faszyzmu uosabianego przez tak zwany rząd londyński, podsycają te pogłoski. Także wielu z was – przeszył ich badawczym spojrzeniem. – Uległo tym mitom. Mimo pracy ideologicznej i wysiłków których nie szczędziły wasze władze zwierzchnie, wielu z was ustawiło choinki już dzisiaj, zamiast na nowy rok.

Kilkunastu działaczy poczerwieniało i spuściło głowy. Przewodniczący gminnej komórki Podstawowej Organizacji partyjnej sprawnie zaczął rozdzielać kartki i wieczne pióra.

– Piszcie samokrytykę sukinsyny – szepnął. – Natychmiast.



Gość spojrzał na nich odrobinę życzliwiej.

– Określone faszystowskie elementy antysocjalistyczne podżegane do działań przez międzynarodowych imperialistów z całą pewnością zechcą wykorzystać dzisiejszą okazję by siać zamęt i odrywać myśli klasy robotniczo-chłopskiej od zbliżającego się Nowego Roku – podjął przemówienie. – Dlatego naszym zadaniem będzie postawić tamę ich wywrotowej działalności. Przypuszczalnie tej nocy może pojawić się we wsi mężczyzna w przebraniu tak zwanego Świętego Mikołaja. Naszym zadaniem będzie ujęcie go i przekazanie odpowiednim organom które wykryją jego międzynarodowe powiązania... Dni krwiopijców kapitalistycznych są policzone...

Instruktor z powiatu powstał z miejsca.

– Nasi przyjaciele ze Związku Radzieckiego wspaniałomyślnie przydzielili nam sprzęt zmechanizowany i 30 komandosów z wojsk desantowych. Oto plan osady i proponowana obsada posterunków – rozwinął na ścianie mapę.

***

– Kuźwa, ale ziąb – mruknął instruktor.

Szmaragdow tylko prychnął.

– Jaki tam ziąb. – mruknął – U nas na Syberii bywa zimno. Tu zaledwie dwanaście stopni mrozu...

Zaczaili się za cmentarnym murem. Mieli przed sobą szosę prowadzącą na Chełm. Księżyc w pełni oświetlał wszystko swoim ponurym i jakby nierzeczywistym blaskiem. Na niebie pojawiła się już pierwsza gwiazda. Z dalekich Wojsławic wiatr niósł ludzkie głosy. Po domach właśnie dzielono się opłatkiem i śpiewano kolędy. Gminny sekretarz zawinął się dokładniej w kożuch. Czterej radzieccy komandosi czuwali opodal patrząc ponuro w przestrzeń. Mongolskie rysy, oczy jak szparki, dłonie zaciśnięte na kolbach karabinów. Ci ludzie nie cofną się przed niczym...

– Nie powiedzieliście towarzyszu wszystkiego – zagadnął Szmaragdowa gminny sekretarz.

Rosjanin spojrzał na niego pochmurnie.

– Wiecie wszystko, co wystarczy do wykonania zadania – burknął. – Macie go tylko złapać. Resztą zajmiemy się w Moskwie.

– Czterdzieści lat temu mówili ludzie że odwiedził wieś prawdziwy Święty Mikołaj...

– Towarzyszu, powinniście poczytać pracę towarzysza Józefa Stalina „Krytyczny osąd zabobonów religijnych" – twarz przybysza stężała.

Nie odważyli się pisnąć już ani słowa.

***

Kilka kilometrów dalej Święty Mikołaj pędził przecinką przez las. Nieoczekiwanie spomiędzy ośnieżonych krzaków wyjechał na brązowej klaczy jakiś typ.

O kurcze, hitlerowiec – pomyślał Mikołaj na widok czarnej kurtki, ale zaraz rozpoznał Jakuba.

Odetchnął z ulgą. Wigilia w doborowej jednostce SS była wspomnieniem do którego niechętnie wracał... Co go wtedy podkusiło żeby tam wdepnąć? Ci durni esesmani wzięli go za zamaskowanego żyda i nie chcieli uwierzyć jest grekiem z Mirry. A przecież udało się wtedy zwiać i to nawet w jednym kawałku. Ściągnął lejce, a cztery renifery zahamowały. Wędrowycz zeskoczył z konia.

– Witaj Mikołaju – powiedział poważnie.

– Kubuś, a właściwie teraz to już Jakub...

– We własnej osobie.

– Dlaczego mnie zatrzymałeś? Coś się stało?

– Pewnie wiesz jak jest sytuacja? – zagadnął egzorcysta – Komuniści nas podbili... Mówiąc obrazowo „we wsi moskal stoi".

– A więc jednak w końcu nauczyłeś się czytać – uśmiechnął się Święty.

– Nie musiałem nic czytać, w radio Wolna Europa takie wierszyki nadają... Mikołaju, nie jedź dziś do Wojsławic – spoważniał – Przygotowali zasadzkę...

– Na mnie? – zmartwił się.

– A jakże...

– Wybacz ale muszę jechać. Dzieci na mnie czekają i dorośli też... Obowiązek wzywa.

– Kurde – mruknął Jakub, ale nie zdecydował się użyć siły przeciw Świętemu.

Wyjął z kieszeni mapę sztabową jeszcze ze starych dobrych partyzanckich czasów.

– No dobra – powiedział. – Jeśli tak stawiasz sprawę, to trudno. Ale popatrz na plan. Siedzą tu i tu i tu... Zaznaczał ołówkiem stanowiska. – Jedyna szansa by się przemknąć, – postukał obsadką, – przez łąki koło bagienka.

– Zauważą ci spod cmentarza – trzeźwo zwrócił uwagę Święty. – Są za blisko.

– Odwrócę ich uwagę – obiecał egzorcysta. – Siadaj na moją klacz, a ja wezmę sanki... Poczekaj jakieś pół godziny i jedź prosto do wsi.

– Dobra – Mikołaj zsiadł z kozła.

Jakub dźwignął z kulbaki worek z czymś ciężkim, a na to miejsce zawiesił wór z prezentami. Podsadził Mikołaja do strzemienia.

***

Dwadzieścia minut później na posterunku pod cmentarzem towarzysz Szmaragdow uniósł głowę.

– Słyszycie? – zapytał.

W powietrzu niósł się dźwięk srebrnych dzwonków.

– Jedzie – mruknął gminny sekretarz przeładowując pistolet.

– Pamiętajcie – wydał dyspozycje Rosjanin. – W miarę możliwości brać drania żywcem...

W bladej księżycowej poświacie na zaśnieżonej drodze pojawiły się sanie.

– Zaprzężone w renifery – szepnął instruktor z powiatu.



– Wielkie mecyje – parsknął Szmaragdow – Z ZOO pewnie ukradł.

Komandosi poderwali się na równe nogi.

– Przeskoczcie szosę i zajdźcie go od tyłu. Tichomnow, radiostacja, wezwij pozostałe posterunki.

– Tak jest!

– No to mamy ptaszka – mruknął Rosjanin. – Dwadzieścia lat na dziada poluję... Wpieriod!

Poderwali się z rowu i ruszyli biegiem w stronę sań. Droga była wąska, nie zdoła wykręcić, nie ucieknie...

– Kurcze, dlaczego ten Mikołaj jest ubrany na czarno? – zdziwił się w duchu gminny sekretarz. Postać na sankach uniosła pepeszę...

– Padnij! – wrzasnął Szmaragdow, ale już było za późno.

Seria głucho zadudniła i po chwili wróciła odbita echem.

– Ognia – zawył kuląc się w rowie.

Komandosi przyczajeni po drugiej stronie drogi zaczęli strzelać. Domniemany święty zeskoczył w śnieg i kryjąc się za burtą sań wyciągnął z torby pięć granatów. Opodal ryknął silnik czołgu. Pozostali specnazowcy spieszyli z odsieczą.

I nagle, jak na złość, zaczął z nieba walić gęsty śnieg. W ciągu kilku minut biały tuman zasnuł wszystko. Rosjanin zaklął paskudnie i ruszył po omacku w kierunku sań. Potknął się o leżącego na szosie instruktora z powiatu. Dygnitarz trzymał się za przestrzelone udo i jęczał cicho.

– Spokojnie do wesela się zagoi...

– Jestem już żonaty – jęknął urzędnik.

– Zaraz po ciebie wrócę, muszę zobaczyć co z innymi.

Kilka metrów dalej natknął się na gminnego sekretarza. Ten także żył, był tylko niegroźnie ranny w ramię...

– Kurde, co to było? – zapytał zdumiony.

– Jak to co? Imperialistyczna faszystowska pułapka – burknął Rosjanin. – A wam co się wydaje, że siły klerykalne to tylko ideologicznie ludzi rozmiękczają? W każdej plebanii, jeśli dobrze poszukać, znajdzie się radiostacja, dynamit, karabin maszynowy... Walka z religią jest walką o przetrwanie komunistycznego społeczeństwa. O, sam zobacz. Za świętego Mikołaja się przebrał, a karabin na wszelki wypadek miał...

Chwilę później dotarł do sań. Cztery renifery zginęły podczas wymiany ognia. Zapalił latarkę i oświetlał je po kolei. Nos jednego był nienaturalnie czerwony...

– A jednak – mruknął.

Przy saniach tłoczyli się komandosi. Bagnety w dłoniach połyskiwały ponuro.

– Nie ma śladu, towarzyszu Szmaragdow – zameldował jeden z nich. – Uciekł...

– Daleko nie uszedł – twarz Rosjanina rozciągnęła się we wrednym uśmiechu. – Dopadniemy go w wiosce...

***

Święty Mikołaj pchnął rozklekotane drzwi i wszedł do ciepłego wnętrza chaty. To już ostatnia. Odwali obowiązki i będzie mógł wracać do siebie.

– Witajcie gospodarze – powiedział i nieoczekiwanie umilkł w pół słowa.

Dwunastu żołnierzy specnazu celowało do niego z pepeszy. Dwie lufy pistoletów dźgnęły go od tyłu w plecy.

– Mam cię – syknął akademik Szmaragdow. – Kajdanki...

Dwadzieścia minut później Mikołaj siedział w lochu. Początkowo chcieli go umieścić pod komendą Milicji Obywatelskiej, ale ostatecznie wybrali piwnicę banku opatrzoną grubymi stalowymi drzwiami. Na wszelki wypadek.

I od razu pierwsze przesłuchanie. W piwnicy zebrali się najbardziej oddani i wtajemniczeni w sprawę towarzysze. W budynku nad nimi wartę objęło 30 żołnierzy specnazu. Nigdy przecież nic nie wiadomo. A nuż Polacy zechcą odbić Świętego Mikołaja? Komandosi położyli na parapetach worki z piaskiem, wycelowali we wszystkie strony broń. Okna po prawdzie zamknęli, bo mróz był siarczysty...

***

Jakub dotarł do wsi przez opłotki. Wszędzie panował spokój tylko z domów niosły się głosy. Ludzie śpiewali kolędy. Zajrzał ostrożnie przez szybę do jednej chaty, potem do kolejnej. Mikołaj tu był... Bo skąd wzięłyby się radioodbiorniki Philipsa, flaszki Johny Walkera, puszki z szynką i inne dobra produkcji kapitalistycznej gęsto pokrywające stoły? Tylko gdzie się podział? Przecież miał oddać konia. Zza pomnika wychynął cień. Semen.

– Jakub – powiedział poważnie. – Komuniści Świętego Mikołaja dorwali...

– O kurde – westchnął egzorcysta. – Gdzie go trzymają? Musimy go wyciągnąć...

– W banku. Trzydziestu ruskich go pilnuje. Nie damy rady.

Egzorcysta poskrobał się po głowie.

– Pamiętasz beczkę?

– Którą beczkę? A tę... jasne.

– Zakopaliśmy u ciebie, żeby mnie nie kusiło. Sto dwadzieścia litrów czterdziestoletniej śliwowicy. I akurat jest dobra okazja.

– Ziemia twarda jak kamień, ale mam kilof. Gibajmy do mnie!

Parę minut później do drzwi banku zastukali dwaj ośnieżeni tubylcy.

– Czego? – warknął ze środka dowódca

– Pugu, pugu, Kozak z ługu – zawołał wesoło Semen. – Przyszliśmy uczcić z wami wasz wielki sukces, towarzysze. Beczułkę wódki od wdzięcznych mieszkańców wsi przynieśliśmy.

Dowódca usiłował protestować, ale jego podwładni usłyszawszy o beczułce wódki wyciągnęli saperki. Skapitulował i otworzył drzwi. Jakub i Semen wtoczyli beczkę.

– Śliwowica, czterdziestoletnia specjalnie na taką okazję trzymaliśmy – nawijał Jakub . – I kiełbasa na zagrychę się znajdzie.

Odbił szpunt. Niebiański zapach rozniósł się po ciasnym bankowym holu. Zaraz też pojawiły się musztardówki.

– Wypijmy za wasze sukcesy w walce z zabobonem religijnym – zawołał wesoło Semen.

Wypili, potem wypili na drugą nogę. Nie wiadomo skąd pojawiła się harmonia i po chwili z trzydziestu gardeł popłynęła pieśń:

Wstawaj strana agramnaja
Idi na swiatyj boj...

Kolejne szklanice gulgotały w spragnionych gardzielach. Kiełbasa znikała całymi metrami, w piecu piekły się kartofle na zagrychę. Po śpiewach kulturalni żołnierze Armii Czerwonej zapragnęli posłuchać poezji. Jakub stanął na wysokości zadania. Stanął pośrodku i zaczął deklamować:

My młodzi komuniści,
jesteśmy zajebiści.
Wyjmiemy z trumny wodza Lenina,
i by otrzeźwiał nalejem mu wina.
Kiedy mu flaszkę w rękę wsadzim,
On rewolucję nam poprowadzi.
Świetnie się trzyma wódz nasz kochany,
nieźle był widać konserwowany

***

– No to zeznawaj ptaszku – warknął Rosjanin.

Święty Mikołaj popatrzył na niego z niejakim zdumieniem.

– Co mam zeznawać? – zdziwił się.

– Ty reakcjonisto... – parsknął Szmaragdow. – My ci zaraz pokażemy...

Święty uśmiechnął się lekko.

– Popełniacie poważny błąd – powiedział. – Wzięliście mnie za Świętego Mikołaja...



– A ty tylko udajesz? – gminny sekretarz nie wytrzymał.
– Ależ skądże. Jestem Dziadkiem Mrozem.
– Co!? – zdumiał się instruktor z powiatu.
– To dlaczego przyszedłeś w Wigilię, a nie w Nowy Rok? – ryknął Szmaragdow.
– Po pierwsze po rewolucji zmieniliście kalendarz i teraz nowy rok wypada później – wyjaśnił Święty. – Poza tym towarzyszu akademiku, czy czytaliście referat towarzysza Stalina „o problemach walki z zabobonem katolickim na terenach okupowanych?“



– Oczywiście, nawet sam go napisałem – wzruszył ramionami.
– A zatem pamiętacie postulat, by zmiany wprowadzać stopniowo? Najpierw Dziadek Mróz będzie chodzić zamiast Świętego Mikołaja, potem Wigilię przesunie się na Sylwestra, a dopiero potem utożsamić treść z formą...
– Kurde... Faktycznie. Przecież sam to wymyśliłem. Nie sądziłem tylko, że już poszło do realizacji...
– Poza tym zwróćcie uwagę, że Święty Mikołaj był biskupem. A gdzie w taki razie mój pastorał? Faktycznie zatrzymamy pastorału przy sobie nie miał. Nie wiedzieli, że został w sankach.
– Ale Dziadka Mroza też przecież nie ma – zaprotestował nieśmiało gminny sekretarz.
Aresztant tylko się roześmiał.
– Chyba nie czytaliście rozprawy towarzysza Lenina „materializm i empiriokrytycyzm“ na temat bytu, który określa świadomość – powiedział. – To przecież jasne, że jeśli odpowiednia liczba ludzi w coś wierzy, to staje się to rzeczywistością... Teza – antyteza – synteza – dialektyka. Sami najlepiej wiecie, że Lenin jest wiecznie żywy – zwrócił się po rosyjsku do Szmaragdowa – I gdyby nie osikowy kołek dawno by zwiał z mauzoleum robić rewolucję światową...
– Skąd wiecie? – zdumiał się akademik. – To przecież najściślej strzeżona tajemnica państwowa.
– Jestem emanacją wiary milionów radzieckich dzieci, powołaną do życia przez akt twórczy partii komunistycznej – oświadczył z godnością Mikołaj – Jestem ucieleśnieniem samego komunizmu. Nie zastanawiało was dlaczego noszę czerwony płaszcz? – Święty Mikołaj z zadowoleniem zauważył że zastosowana przez niego metoda prania mózgów zaczyna przynosić spodziewane efekty. – Jestem komunistą nawet lepszym niż wy. Ja mam światopogląd wrodzony, podczas gdy wy musieliście sobie przyswajać...
– Ups – wyrwało się instruktorowi...
– Tam pod lasem doszło do potyczki z siłami reakcyjnymi. Ktoś przebrany za Świętego Mikołaja usiłował się przedrzeć do wsi tylko po to, żeby mnie złapać i wykończyć. Nie pierwszy już raz. A wy patałachy, zamiast złapać tamtego dorwaliście mnie.
– Przepraszamy najmocniej – Rosjanin zdjął kajdanki.
– Brawo. Grunt to dialektyczne myślenie – więzień obdarzył go uśmiechem.
Teraz dopiero zobaczyli ze część zębów ma zgodnie z radziecką modą odlanych w złocie.
– Pora na mnie – powiedział. – Choć miło się gawędzi, ale sami rozumiecie, dzieci czekają...
Sięgnął do porzuconego w kącie worka. Dotąd wór wydawał się zupełnie pusty, ale domniemany Dziadek Mróz wydobył ze środka dwanaście opasłych tomów oprawionych w złoconą skórę.
– Dzieła Stalina, luksusowe wydanie tylko dla ścisłego kierownictwa i członków politbiura – pochwalił się. – Z autografem autora. To dla was, towarzyszu Szmaragdow. I jeszcze skromny datek na rozwój instytutu badań materializmu dialektycznego. Wydobył dwadzieścia paczek sturublowych banknotów. Paczki były pospinane bankowymi banderolami. – Tylko proszę pokwitować – podsunął blankiet. – A dla was – zwrócił się do gminnego sekretarza i instruktora z powiatu – po flaszce stolicznej.
Flaszki były dwulitrowe i miały ozdobne tłoczone złotem etykietki z okazji kolejnej rocznicy rewolucji październikowej.
– Bywajcie – uśmiechnął się i podreptał po schodach na górę.
Impreza w holu bankowym właśnie dogasała. Radzieccy komandosi leżeli pokotem. Jakub i Semen z trudem trzymali się na nogach, ale dzielnie przetrwali ciężką próbę. Nie łatwo jest przepić 30 ruskich sołdatów.
– O, wy tutaj? – zdziwił się Mikołaj wychodząc z lochu.
– Przyszliśmy cię ratować – wyjaśnił Jakub.
– Wiem – Święty zapuścił telepatyczną sondę i błyskawicznie ocenił sytuację. – Na ciebie Jakub można zawsze liczyć. Tak jak na twojego ojca. Pamiętam jak razem wymykaliśmy się z obławy agentów Ochrany. Ale niepotrzebnie się narażaliście. Widzicie, że sam też nieźle sobie daję radę.
– Wystrzelali twoje renifery – mruknął egzorcysta.
– Trudno, dostanę nowe...
Wyszli na mróz. Wędrowycz wręczył gościowi litrową butelkę tatowej śliwowicy.
– Tylko tyle zostało na dnie beczki – usprawiedliwiał się.
– Dzięki. Wypiję wasze zdrowie. Pora na mnie – powiedział święty. – Ale jeszcze coś wam za wasz trud podaruję.
Sięgnął do worka i wydobył nowiutkie gumofilce.
– Prowodnik z Rygi? – zdumiał się Jakub. – Przedrewolucyjne, od 30 lat się takich nie produkuje.
– No, przecież nie dałbym ci jakiejś tandety – uśmiechnął się Mikołaj. – A dla ciebie Semen – wyciągnął białogwardyjski sort mundurowy – Tylko pamiętaj, założyć możesz dopiero na prawosławną Wigilię, 6 stycznia.
– Zaraz założę, dawno już zmieniłem religię – stary kozak ucieszył się wyraźnie.
– To co zobaczymy się znowu za czterdzieści lat? – zasępił się Jakub.
– Niestety. Takie sa zasady...

***

Akademik Szmaragdow siedział w czarnej wołdze. Uczucie podekscytowania nie pozwalało mu spokojnie myśleć. A zatem Dziadek Mróz faktycznie istnieje! W brulionie spisał już wstępny raport dla instytutu badań materializmu dialektycznego. Uchylił walizkę i ze wzruszeniem pogładził skórzane grzbiety opasłych tomiszczy. Piękne wydanie. Ekskluzywne. Cała Akademia Nauk będzie zazdrościć. I jeszcze autograf samego Autora! Obok spoczywały równo ułożone pliki radzieckich banknotów. Samochód przyhamował. Granica. Kontrola, trzeba było wysiać z samochodu i wejść do budynku. Uczony podał paszport celnikowi.
– Wracacie z Polski? – wachman obrzucił go chmurnym spojrzeniem.
– Tak.
– Otworzycie walizkę towarzyszu – rozkazał.
Akademik spokojnie postawił ją na stole obitym ocynkowaną blachą. Uniósł wieko. Celnik tylko rzucił okiem do wnętrza i natychmiast poderwał karabin do strzału. Oparł oksydowaną na czarno lufę o pierś naukowca.
– Pod ścianę ścierwo! – ryknął.
– O co chodzi? – jęknął przestraszony.
Ale ten już nawijał do radiotelefonu.
– Kapitanie? Posłusznie melduję że dorwałem tu jakiegoś szpiona. Ma całą walizę dzieł Trockiego. Z autografem i dedykacją! Tfu! I z pół metra sześciennego amerykańskich dolarów.

***

Gminny sekretarz i jego kumpel nalali sobie jeszcze po szklance wódki z pamiątkowej butelki od Dziadka Mroza.
– Kurde coś mi tak w oczach mroczki latają – poskarżył się instruktor z powiatu.
– Pijmy szybciej bo się ściemnia...

***

Czterdzieści lat później

Jakub z Semenem siedzieli właśnie przy kadzi fermentacyjnej i smakowali zacier, aby upewnić się, czy już dojrzał. Totalne rozleniwienie ogarnęło ich bardzo szybko i po drugiej już szklance stwierdzili, że pędzenie bimbru nie jest w zasadzie konieczne. Bo skoro można pić dziesięcioprocentową ciecz z kadzi...

– I rozumiesz w tej książce sci-fi, co ją czytałem, to mieli taką jaskółkę sztuczną, a w niej była kamera i silniczek – tłumaczył Semen – Ot taki szpiegowski samolocik.

W tej chwili na zaśnieżonym parapecie szopy wylądował gawron.

– Gliniarze samolot na przeszpiegi przysłali! – zawył egzorcysta i wypalił sześć razy z rewolweru.

Przez rozbitą szybę wiało chłodem, więc zawiesili okno szmatą i napili się jeszcze.

***

Jakub ocknął się rankiem na pogryzionej przez myszy podłodze szopy.

– Wot te na – powiedział sam do siebie. – Tak na dobrą sprawę to jeszcze żem gliniarskiego gawrona nie widział. Kamerę się wydłubie i spyli, a ptaka do gara.

– To nie prawdziwy, tylko sztuczny – wymamrotał stary kozak.

Surowy zacier przyjemnie go poniewierał. Jakub wyszedł i brnąc przez śnieg dotarł pod okno. Ptak, a raczej to, co z niego zostało po sześciokrotnym trafieniu pociskami z nagana, faktycznie tu leżał. Ku zdziwieniu egzorcysty kamery w środku nie było.

– Kurde – rozczarował się.

Nieoczekiwanie na jego podwórko wpadł milicyjny tarpan. Ryknęła syrena. Jakub był tak przygnębiony sprawą z ptakiem, że nawet nie rzucił się do ucieczki. Z Tarpana wysiadł dziarsko Birski.

– Rewizja – huknął

Egzorcysta miał tyle instynktu, że nieznacznie upuścił broń w śnieżną zaspę. Gliniarze uwinęli się szybko.

– Sto dwadzieścia litrów zacieru w beczce – zameldował Rowicki wychodząc z szopy.

– Wy, obywatelu Wędrowycz, jesteście niepoprawnym grzesznikiem – surowo powiedział posterunkowy. – Gotowego bimbru nie znaleźliście?

– Ani kropli. Ale leży tam ten cały Semen. Pochlali się chyba w nocy samym zacierem. Ten też ledwo na nogach ustoi.

– Za sam zacier nie możecie mnie skazać – wybełkotał Jakub.

– Nie, ale pewnie jakbyśmy wpadli jutro, to już będzie nie zacier a bimber? – zagadnął gliniarz.

– Nie udowodnicie mi tego...

Posterunkowy uśmiechnął się lekko.

– Kiedy to Wigilia? Pojutrze? Chłopaki wylejcie tę beczkę do rowu i posypcie dobrze chlorem. Nowego zacieru już nie zdąży nastawić. Będą mieli tu na Majdanie suche święta w tym roku.

– A żeby cię pokręciło łapsie...! – zawył Jakub. – A tak swoją drogą, kto mnie sypnął?

– Józef Bar... Co wy Wędorwycz! Chcecie żebym zdradził tajemnicę służbową?

***

Godzinę później obaj starcy siedzieli na ławce patrząc ponuro na zamarzającą kałużę zacieru.

– A z nachlorowanego nie da się pędzić? – zagadnął Semen.

– Dzietam, ludzi bym potruł. Trudno, trzeba będzie napoić wieś z rezerwy. A tym pachołkom to ja jeszcze pokażę – pogroził pięścią w kierunku miasteczka i posterunku.

– A co im możemy zrobić? – westchnął Semen – Chyba, że została jeszcze ta skrzynka dynamitu po ojcu?

– U mnie zawsze coś się znajdzie, ale... – oczy Jakuba zabłysły paskudnie. – Który mamy rok? – zagadnął.

– Rok? Chyba 1988 – mruknął Semen. – No tak, bo to niedawno dziewięćdziesiąt pięć lat obchodziłem. A czemu pytasz?

– To rok Świętego Mikołaja – przypomniał mu kumpel. – W każdym razie zapowiadał się.

– Ty, faktycznie! – ucieszył się Semen. – Zapomniałem na śmierć. Ciekawe, kto jeszcze w niego wierzy. Bo chyba tylko do tych przyjdzie.

– Nie, przychodził zawsze do wszystkich – przypomniał sobie Jakub. – Ano nic, muszę napisać list.

– Do Świętego Mikołaja? Tylko dzieci piszą.

– A mnie co? Nie wolno? – zeźlił się egzorcysta. – Każdy może.

Gdy tylko Semen podreptał do chałupy Jakub usiadł wygodnie przy stole. Przetrząsnął szufladę i wydobył obsadkę po dziadku oraz kałamarz z resztką jeszcze przedwojennego atramentu. Ze strychu ściągnął paczkę okręconą dobrze w nawoskowany papier. Zasłonił starannie okno i wyjął ze środka... elementarz. Pamięć go nie zawiodła. Na jednej z ostatnich stron był podany cały alfabet i nawet rysunki, jak to trzeba rysować, jak się ręcznie pisze.

Przyciął kawałek papieru pakunkowego nożem i pośliniwszy obsadkę zaczął w skupieniu gryzmolić. Około północy skończył. List wyszedł mu bardzo ładnie, całe cztery linijki. Walnął jeszcze swój podpis, żeby Mikołaj wiedział od kogo przyszło. Pismo położył na parapecie. Wprawdzie lepiej byłoby go wysłać pocztą, ale nie znał adresu. Zresztą nie miał i koperty.



***

W wigilijny poranek przed domem Jakuba zatrzymały się sanki zaprzężone w cztery renifery. Święty Mikołaj zeskoczył z kozła i wszedł do chałupy.
– Jakub, kopę lat – przywitał się.

Uścisnęli sobie dłonie. Egzorcysta postawił na stół flaszkę śliwowicy. Wypili, zakąsili, chlapnęli na drugą nogę, potem wypili trzeciego, ponieważ Boh trojcu lubit, potem czwartego, bo chata ma cztery kąty, a koń cztery kopyta...
– To, o co prosiłeś jest niezgodne z przepisami – powiedział Mikołaj po szóstym. – Ale kurcze ty i twój ojciec dwa razy ratowaliście mnie od zguby, to myślę że przymkniemy oko na paragrafy.
– Nie mówmy o tym, co legalne. Mówmy o tym, co możliwe – ucieszył się Jakub.
– Dobra worek działa tak, sięgasz do środka...

***

Birski siedział ponuro na komendzie. Sam jak palec. Ale co robić. Losowali, kto ma objąć służbę w Wigilię i wypadło na niego. Lud w okolicy spokojny, nie będzie awantur, ale na wszelki wypadek milicja musi czuwać. W zasadzie trzeba było aresztować Wędrowycza do wyjaśnienia. Siedziałby teraz w celi, byłoby z kim pogadać, mogliby nawet, choć to niezgodne z przepisami, wypić po jednym. A jeszcze te idiotyczne plotki, że ponoć Święty Mikołaj się pojawi. Prawdziwy. Słyszał o tym od dawna. Lud w okolicy upiornie zabobonny.
Nieoczekiwanie ktoś zastukał do drzwi.
– Wejść – huknął Birski.

Powiało chłodem i w drzwiach stanął Święty Mikołaj. I to prawdziwy, nie taki jakiego się maluje na pocztówkach. Czerwony płaszcz ze złotogłowiu, biskupia mitra na głowie, pastorał w ręce, worek na plecach. W jego sylwetce było coś niepokojąco znajomego.
– Witaj gliniarzu – powiedział gość.
– Wszystkiego najlepszego.
– Kim ty jesteś? – Birski chwycił za broń.
– Nie oszukuj się komunisto-ateisto. Dobrze wiesz, kim jestem. I prezent mam...
Mikołaj sięgnął do worka.
– Proszę – położył na biurku nowiutki pistolet maszynowy Uzi. – Bo z tą swoją zardzewiałą tetetką, to sobie możesz w uchu podłubać, a nie ścigać przestępców...
– To niemożliwe – milicjant obmacał broń.
Broń była prawdziwa, palce nie zapadały się w metal. Mikołaj postawił na stole jeszcze butelkę czekoladowego likieru.
– A to do poczytania w wolnych chwilach. – Na odchodnym położył na półce stosik książek. – I pamiętaj na przyszłość, żeby nie zaczepiać Jakuba Wędrowycza, bo rózgę dostaniesz – pouczył święty i skierował się do wyjścia.
Ogłupiały posterunkowy oglądał broń. To było coś, kumple z innych posterunków będą zazdrościć. Ale przecież... Mikołaja nie ma! Cholera! Uzi nie znikało. Może jednak Mikołaj istnieje? Napił się szklaneczkę likieru. Był wspaniały w smaku. Nalał sobie jeszcze jedną.

***

Minęła może godzina, kiedy przed komendą z piskiem opon zatrzymał się radiowóz. Lotna brygada z Lublina. Dwaj inspektorzy weszli bez pukania na posterunek.
– Kontrola – powiedział jeden pokazując legitymację.
– Posterunkowy Birski melduje...
– Spocznijcie. Co to do cholery jest? – inspektor spoglądał na spluwę leżącą ciągle na blacie.
– Posłusznie melduję, pistolet maszynowy.
– Widzę. Co on tu robi? Nie macie tego na wyposażeniu!
– Święty Mikołaj przyniósł – uśmiechnął się radośnie gliniarz.
Inspektor jakoś zupełnie nie podzielał jego radości.
– Święty Mikołaj? – wycedził – Dmuchnijcie w balonik. No ładnie, lewa spluwa i jeszcze ponad trzy promile. Pójdziecie z nami.
Drugi przeglądał książki zostawione przez Mikołaja.
– Dzieła Janusza Korwina Mikke – mruknął. – Drukowane przez jakąś lewą, podziemną, drukarnię Co wy posterunkowy, na własnej komendzie agitujecie antypaństwowo? Kapitalizmu wam się zachciewa?
Trzasnął ze złością książką o regał. Z wnętrza wyleciała legitymacja członkowska Unii Polityki Realnej i jak stadko motyli – dwadzieścia banknotów studolarowych...

***

Zbliżał się Nowy Rok, toteż główna sala knajpy była pełna ludzi. Jakub i Semen siedzieli przy swoim stoliku w kącie. Towarzyszył im jakiś przyjezdny, ubrany w obszerny szary płaszcz z wielbłądziej wełny. Szerokoskrzydły kowbojski kapelusz ocieniał mu twarz, obfita biała broda znikała przyciśnięta krawatem i wpuszczona w dekolt kraciastej, flanelowej koszuli.
– Zdarowja – Jakub uniósł kufel i wypili siódmą kolejkę.
Drzwi na ulicę otworzyły się i stanął w nich Bardak.
– Józek, co ci się stało? – zapytał któryś z meneli na widok kumpla. Bardak wyglądał faktycznie nieszczególnie. Cały obity na ryju, sponiewierany...
– Łoberwałem – powiedział.
– Kto cię tak załatwił?
– Świetny Mikołaj rózgę mi przyniósł – poskarżył się konfident. – I nawet od razu wypróbował...
Trzej klienci siedzący przy stoliku w kącie z trudem powstrzymali wybuch śmiechu.

KONIEC

Droga do gwiazd

„Czasem niebezpiecznie jest wyjść z domu. Gdy staniesz na drodze, nigdy nie wiadomo, dokąd cię nogi poniosą."

— Bilbo Baggins
J.R.R.Tolkien, Władca Pierścieni



Dobra wiadomość to ta, że każda z maleńkich gwiazd na niebie to odpowiednik naszego Słońca. Co za tym idzie, potencjalnie wokół każdej z nich mogą orbitować planety, które, być może nadają się do skolonizowania. Miliardy gwiazd, niezliczona mnogość planet to bogactwo, które trudno ogarnąć – skarby obu Ameryk zdobyte przez konkwistadorów to przy nim grosik niewarty uwagi. Złą wiadomością natomiast jest fakt, że gwiazdy znajdują się bardzo daleko. Naprawdę bardzo daleko. Do najbliższej z nich na pokładzie najszybszej dostępnej dziś rakiety leciałbyś 70.000 lat...

Piotr Moskal

Czy jesteś dumny z faktu, że ludzie wylądowali na Księżycu? Jeśli tak, to słusznie, bo był to naprawdę zadziwiający wyczyn i wielki triumf myśli technicznej XX wieku. Jeżeli jednak sądzisz, że to już połowa sukcesu, że gwiazdy leżą w zasięgu naszych lepkich łapek, to grubo się mylisz. Bo widzisz, problem w tym, że gwiazdy są bardzo daleko od nas. Tak daleko, że nawet ciężko to sobie wyobrazić. Oprócz samej odległości problemem jest brak jakiejkolwiek możliwości uzupełnienia zapasów podczas drogi – miliardy kilometrów przez zimną i czarną pustkę, w której żyć się nijak nie da. Wszystkie potrzebne rzeczy – powietrze, wodę, jedzenie, paliwo i inne niezbędne zasoby – trzeba wziąć z Ziemi i musi ich starczyć do momentu dotarcia na miejsce. Jeśli coś się popsuje, załoga zginie. Jeśli czegoś zabraknie, załoga zginie. Jeśli obliczenia były błędne i statek zboczy z kursu, załoga zginie. I nikt nie będzie w stanie jej pomóc. Niezbyt przyjemna perspektywa...

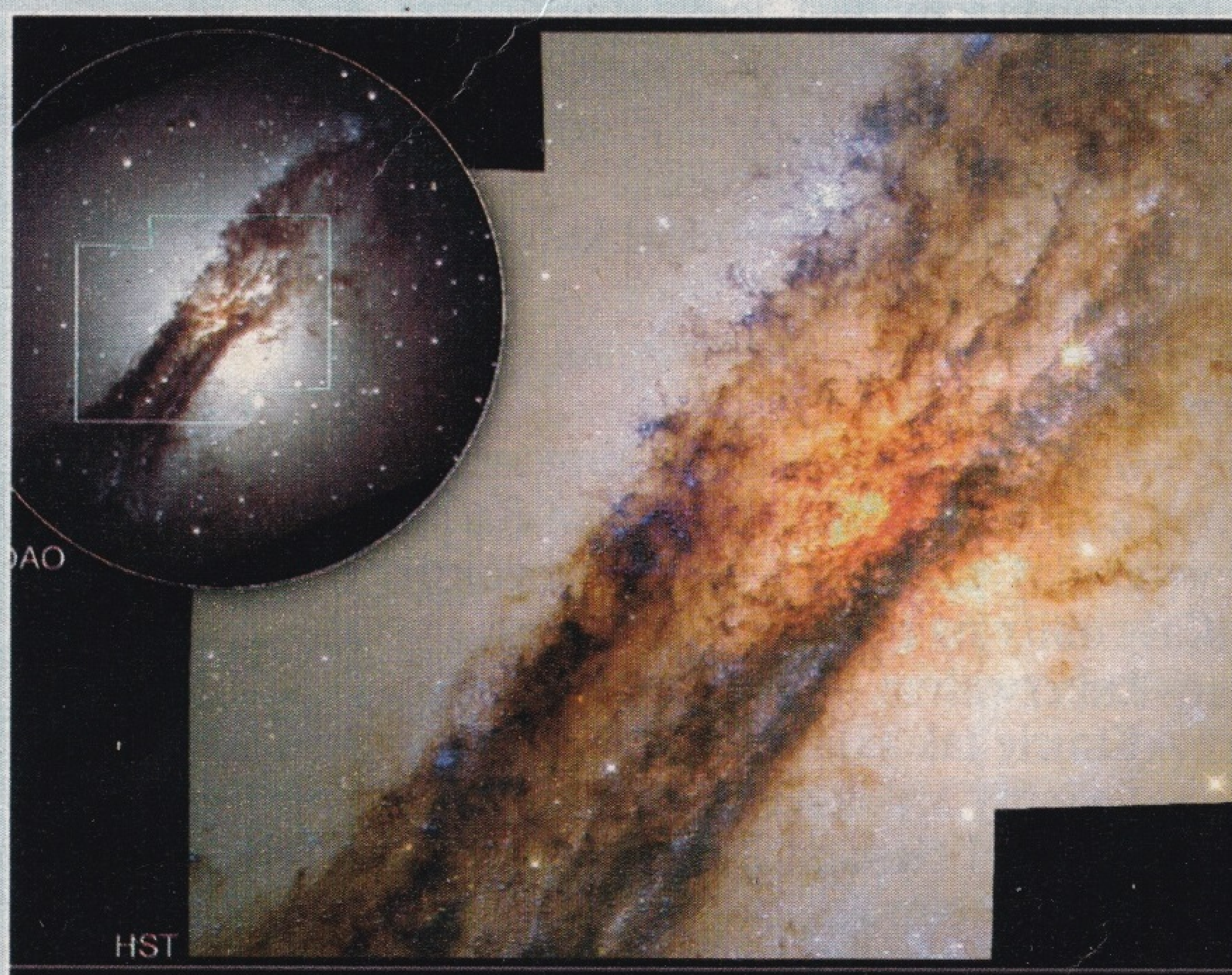
Co gorsza, odległości pomiędzy gwiazdami są tak duże, że nawet komunikacja staje się problemem. Jak już pewnie zdążyłeś zauważyć, do określania kosmicznych odległości służy jednostka o nazwie rok świetlny. Jeden rok świetlny to odległość, którą światło przebywa przez rok czasu, poruszając się ze swoją prędkością (300.000 km/s). Prędkość światła to, według obowiązujących praw fizyki, największa możliwa w przyrodzie prędkość. I tu pojawia się problem: fale radiowe poruszają się z prędkością światła. Jeżeli jesteś oddalony od Ziemi o rok świetlny, oznacza to, że twoja wiadomość dotrze do domu za rok. Już przy mniejszych odległościach (Ziemia – Mars) pojawia się niedogodność – transmisja jest opóźniona o około 4 minuty. Utrudnia to, a na dłuższą metę uniemożliwia rzeczy, które uznajemy zwykle za oczywiste i normalne, jak bezpośrednia rozmowa telefoniczna czy zdalne sterowanie mechanizmami (no, bo wyobraź sobie, że mówisz do słuchawki „halo" i musisz czekać 4 minuty, aż dotrze ono do Ziemi i następne 4, aż odpowiedź rozmówcy wróci do ciebie).

Załóżmy jednak, że udaje się w jakiś sposób przezwyciężyć zarówno problemy z komunikacją, jak i zasobami. Okazuje się, że na najbliższą Ziemi gwiazdę, Proxima Centauri, oddaloną o 4.3 roku świetlnego, trzeba by lecieć 70 tysięcy lat. Przy maksymalnym wykorzystaniu możliwości obecnej technologii może udałoby się skrócić ten okres do 7 tysięcy lat... To przecież absurd!

Podaje się co prawda kilka pomysłów, które „umożliwiłyby" taką podróż, ale są dość mało realistyczne. Oto dwa z nich.



Galaxy Cluster Abell 2218
NASA, A. Fruchter and the ERO Team (STScI) • STScI-PRC00-08



Active Galaxy Centaurus A
Hubble Space Telescope • Wide Field Planetary Camera 2

Napędy kosmiczne

Chemiczny

Napęd ten jest koniem pociągowym współczesnego przemysłu rakietowego. Zasada jego działania jest bardzo prosta. W kosmicznej próżni, gdzie brakuje ośrodka, od którego można by się „odepchnąć", jedynym sposobem, aby się przemieścić, jest „wyrzucenie" czegoś w kierunku przeciwnym do pożądanego kierunku lotu. Tym czymś są oczywiście gazy wylotowe, powstałe w wyniku połączenia (spalenia) paliwa i utleniacza. Przykładową mieszanką może być np. wodór (paliwo) i tlen (utleniacz) albo metan i tlen. W zależności od użytej mieszaniny, rakieta ma większy lub mniejszy ciąg, a co za tym idzie, jest w stanie wynieść mniej lub więcej kilogramów w przestrzeń kosmiczną.

Rakiety z napędem chemicznym znakomicie sprawdzają się przy transporcie obiektów na orbitę, a nawet na Księżyc, jednak niespecjalnie nadają się do długodystansowych lotów międzygwiezdnych – są po prostu zbyt wolne, a ich silnik działa tylko przez kilkanaście minut plus ewentualnie do manewrów korekcyjnych (pamiętajcie, że w próżni ciało rzucone będzie lecieć z początkową prędkością w nieskończoność, chyba że coś zakłóci tor jego lotu). Maksymalna prędkość statku kosmicznego, zgodnie z prawami fizyki, równa jest podwojonej prędkość gazów wylotowych z jego dysz. W przypadku napędu chemicznego owa prędkość wylotowa wynosi około 5 km/s, więc statek może poruszać się z maksymalną prędkością 10 km/s. Wydaje się, że to sporo, jednak z taką prędkością lot na Proxima Centauri, najbliższą gwiazdę, trwałby 135.000 lat.

Maksymalną prędkość statku można znacznie zwiększyć, stosując tzw. manewr asysty grawitacyjnej. Polega on na tym, że statek wchodzi na orbitę wokół ciała o dużej masie – np. Jowisza – i korzysta z jego grawitacji, by przyspieszyć i wystrzelić jak z procy z prędkością dużo większą niż początkowa (np. sonda Voyager po kilku asystach grawitacyjnych wokół m.in. Jowisza i Saturna leci obecnie z prędkością 3 razy większą niż w momencie wystrzelenia). Im większa masa obiektu oraz im niżej nad jego powierzchnią wykonywany jest manewr, tym lepsze wyniki, co sugerowałoby, że idealną asystą grawitacyjną byłoby nabranie prędkości wokół Słońca. Wyciskając z tej metody wszystko, co się da, można by, teoretycznie, skrócić okres przelotu na Proxima Centauri do około 7.700 lat. W dalszym ciągu to zdecydowanie zbyt długo...

Jądrowy

To nazwa dość ogólna, gdyż pomysłów na napęd wykorzystujący w ten czy inny sposób energię jądrową jest co najmniej kilkanaście i są bardzo zróżnicowane. Jeden na przykład przewiduje zrzucanie za rufą statku, w regularnych odstępach czasu, bomb atomowych. Powstała fala uderzałaby w specjalną tarczę ochronną na rufie i popychała statek do przodu. Innym pomysłem jest proste wykorzystanie uzyskanej z reakcji jądrowej energii do podgrzania i wyrzucenia z dysz materiału napędowego (gazu), podobnie jak w przypadku napędu chemicznego. To tzw. termiczna rakieta jądrowa.

Co ciekawe, silniki tego typu były testowane przez NASA w latach 60. Owszem, były prymitywne, ale działały! Prędkość wylotowa gazów wynosiła 9 km/s, czyli i tak dużo lepiej niż w najlepszej nawet rakiecie z napędem chemicznym. Niestety, z powodu nagonki na badania jądrowe, zarzucono wszystkie projekty, a technologia poszła w zapomnienie.

Teoretycznie, najlepsza rakieta z napędem jądrowym (jej produkcja daleko wykracza na razie poza nasze możliwości techniczne) mogłaby osiągnąć 2% prędkości światła. Przelot na Proximę trwałby wtedy 215 lat. Lepiej, prawda?

Termojądrowy

Oparty na podobnych założeniach jak napęd jądrowy, tyle że wykorzystujący reakcje fuzji. Jego konstrukcja jest nieco bardziej skomplikowana, lecz niezwykle obiecująca – teoretycznie przy użyciu takiego napędu można by dotrzeć na Proximę w 43 lata. Alleluja! To już od biedy do przełknięcia.

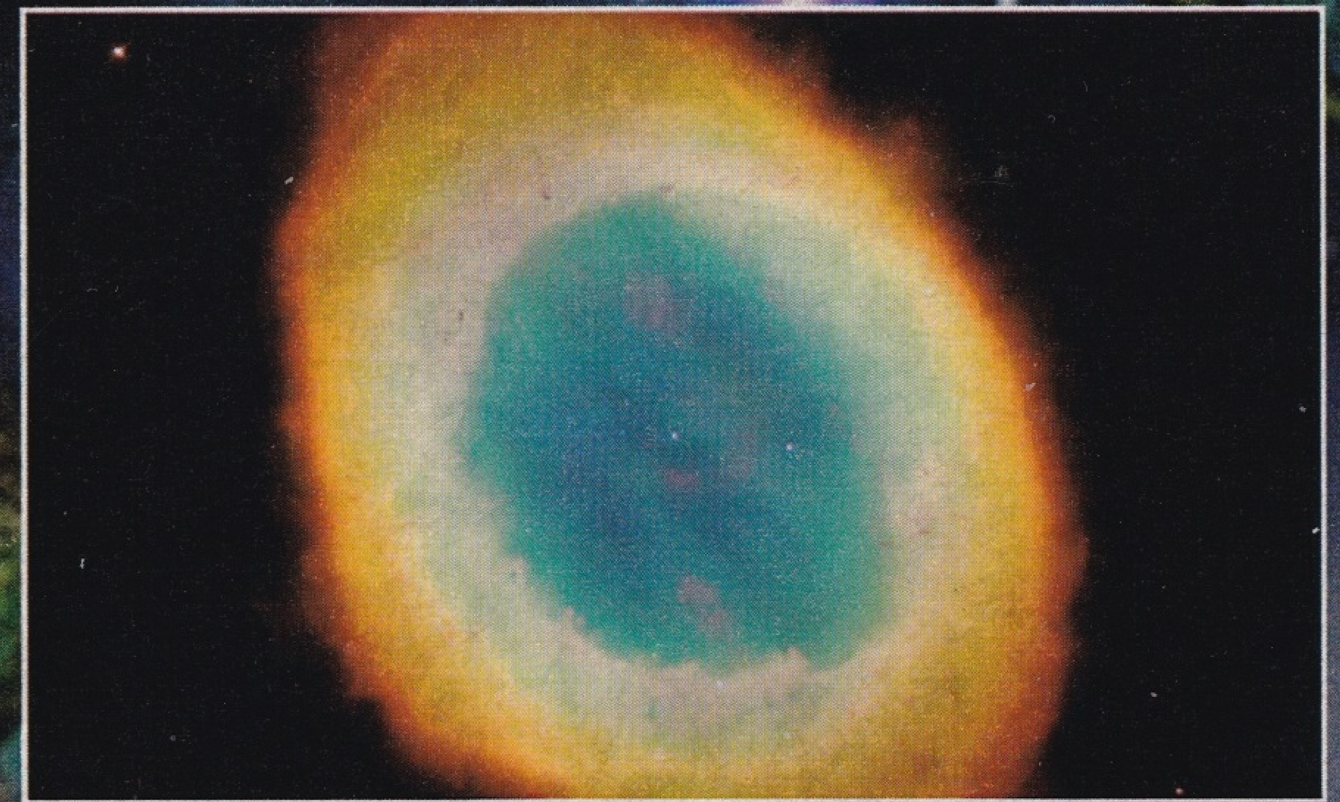
Antymateria

Na początek mała uwaga: antymateria nie jest wymysłem pisarzy s-f. Antymaterią nazywamy cząsteczki o odwrotnym do normalnego ładunku elektrycznym i obecnie SĄ PRODUKOWANE przez naukowców, choć w śladowych ilościach, ze względu na olbrzymie koszty produkcji. Dlaczego antymateria jest cenna? W dużym uproszczeniu: gdy antycząsteczka zderzy się ze zwykłą cząsteczką obie anihilują (znikają), zamieniając się w czystą energię. W przeliczeniu na jednostkę masy reakcja ta jest tysiące razy wydajniejsza niż najlepsza nawet fuzja jądrowa. Silnik wykorzystujący antymaterię byłby najpotężniejszym napędem, jaki oferuje znana nam fizyka. Teoretycznie rakieta fotonowa na antymaterię mogłaby osiągnąć 90% prędkości światła.

Inne rodzaje napędów

Pominąłem w niniejszym przeglądzie kilka alternatywnych napędów ze względu na ograniczoną ilość miejsca. Na uwagę zasługują głównie: napęd jonowy (zbudowany, przetestowany i działający znakomicie), żagiel słoneczny oraz żagiel magnetyczny. Ciekawe konstrukcje, jednak żadna z nich nie nadaje się zbytnio do odbywania podróży międzygwiezdnych.


Supernova 1987A





7000 lat w Kosmosie

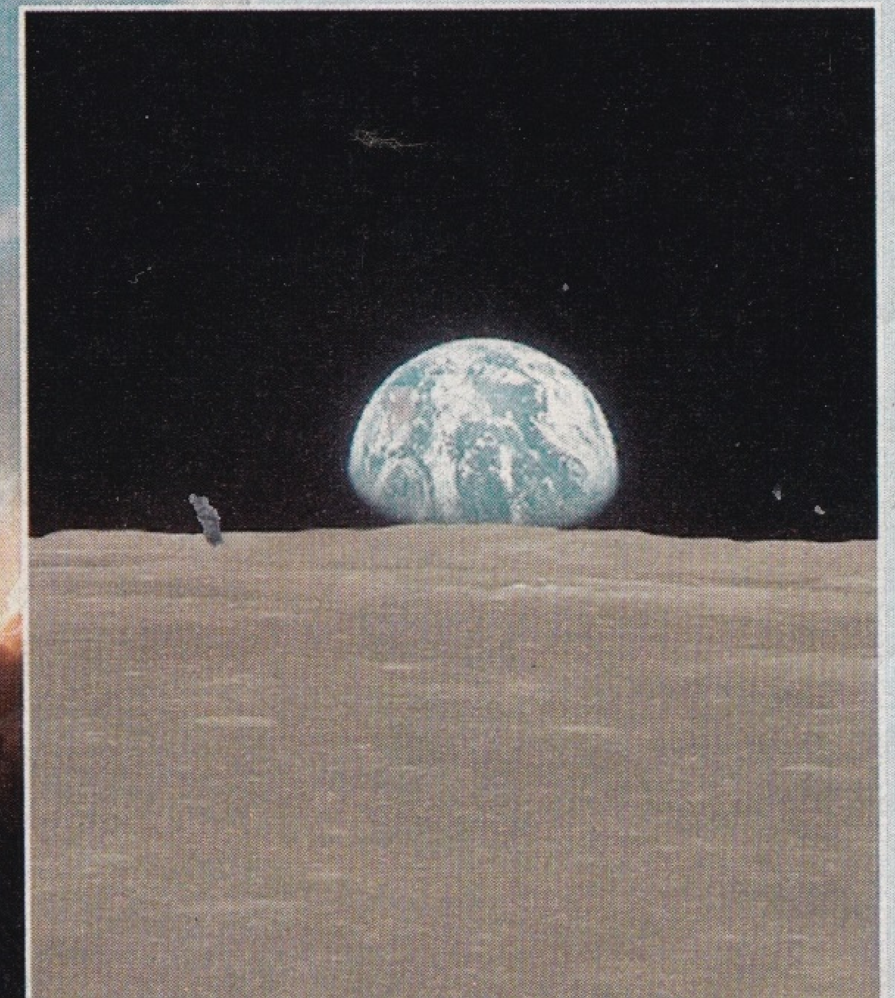
Pierwszą rzeczą, która przychodzi do głowy (i która jest wykorzystywana w licznych filmach i książkach), jest hibernacja. Obniżając temperaturę ciała, spowalniamy zachodzące w nim procesy. W komorze kriogenicznej pasażer statku kosmicznego mógłby spędzić wielokrotnie dłuższy okres niż średnia życia ludzkiego, by potem się „odmrozić" i rozpocząć nowe życie w odległym zakątku Wszechświata. Problem w tym, że w tej chwili technologia ta jest w powijakach – podczas zamrażania woda w komórkach zmienia się w kryształki lodu, uszkadzając je. Proces ten jest nieodwracalny (porzućcie więc nadzieję na ujrzenie odmrożonego Disneya). Nie wiemy na razie, jak ten problem rozwiązać, więc nici z podróży kosmicznej. Nawet pomijając fakt, że siedzenie 7000 lat w lodówce i bez świadomości nie wydaje mi się atrakcyjnym sposobem spędzenia wolnego czasu.

Innym pomysłem jest wystrzelenie olbrzymiego statku, samowystarczalnej kolonii złożonej z kilku(nastu) tysięcy ludzi. Żyliby oni, rodzili się i umierali na pokładzie statku, aż wreszcie po 7000 lat i kilkudziesięciu pokoleniach ich potomkowie dotarliby do celu. Już z daleka widać, że to jeszcze większy absurd niż pomysł z hibernacją. Pomijając już fakt niebotycznych kłopotów ze zbudowaniem i wyposażeniem tak wielkiego statku, wątpliwe wydaje się, by jakakolwiek społeczność była w stanie utrzymać początkowe cele przez tak długi okres czasu (to tak, jakbyśmy dziś wykonywali wolę pierwszego faraona Egiptu).

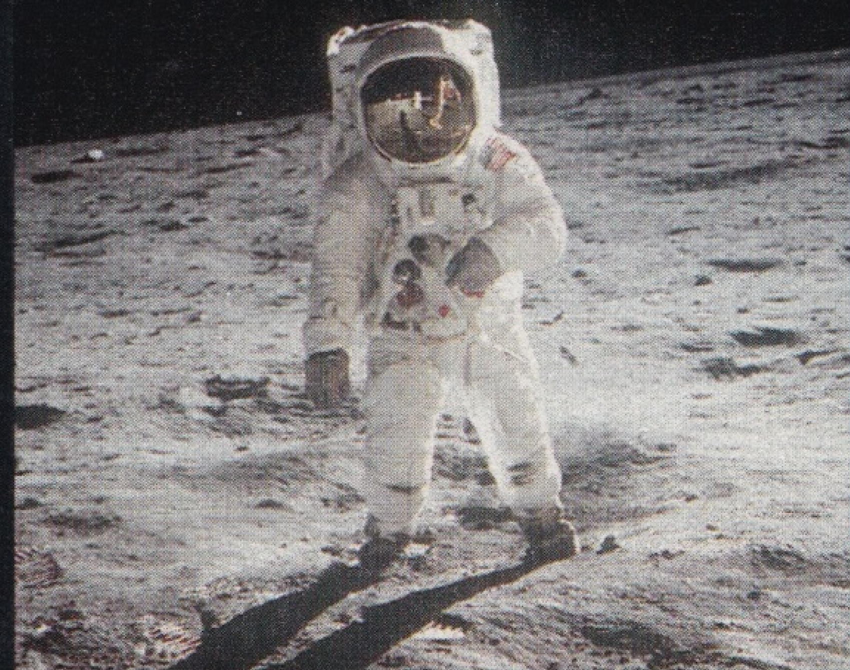
Daleko, dalej



Debatowaliśmy przez ostatnie dwa akapity nad problemem dotarcia do Proxima Centauri i ubolewaliśmy nad tym, że gwiazda ta jest oddalona o 4.3 roku świetlnego od nas. A przecież inne gwiazdy są dalej. Dużo dalej. 1000 lat świetlnych, milion lat świetlnych, czasami kilka(naście) miliar-

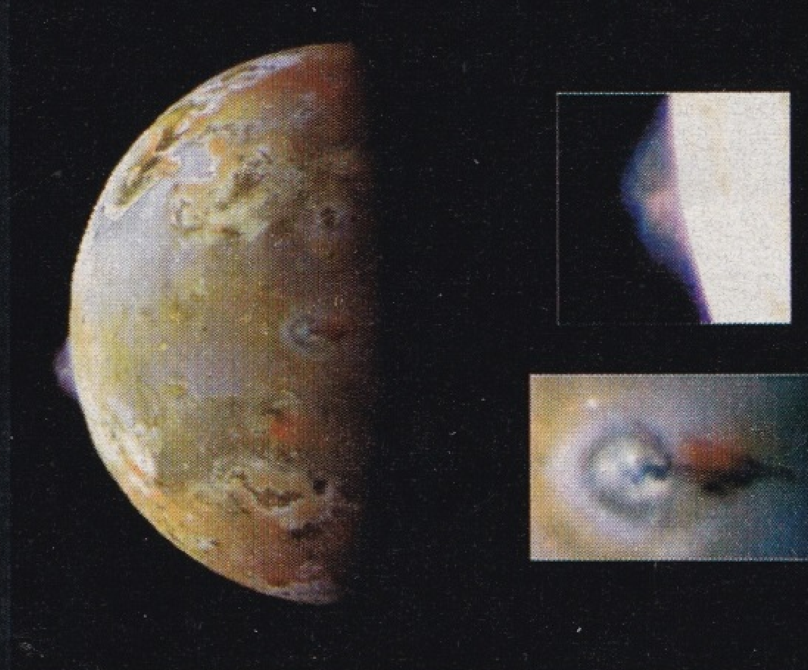


Miejsca w Układzie Słonecznym, które warto odwiedzić



Księżyc

W chwili obecnej Księżyc jest jedynym ciałem niebieskim, po którym człowiekowi dane było spacerować. Sześć wypraw z serii Apollo dowiozło 18 ludzi na orbitę Księżyca, zaś 12 spośród nich wylądowało na powierzchni. Księżyc jest interesującym miejscem przede wszystkim ze względu na jego niewielkie oddalenie od Ziemi, a także ze względu na duże zasoby Helu-3.



Io (księżyc Jowisza)

Jeden z księżyców największej planety US, Jowisza, okazał się niezwykle intrygujący dla badaczy studiujących procesy geologiczne. Otóż na Io, bo o nim mowa, zaobserwowano po raz pierwszy poza Ziemią aktywne wulkany (siarki). Wybuchy udało się nawet sfotografować. Niewątpliwie Io to kopalnia informacji dla naukowców – geologów, speców od tektoniki i tym podobnych zagadnień.



Mars

Następnym krokiem człowieka w Kosmos prawie na pewno będzie wyprawa załogowa na Marsa. Planeta ta posiada najbardziej zbliżone do ziemskich warunki, nie bez znaczenia są też jej zasoby naturalne – między innymi łatwo dostępny dwutlenek węgla, deuter, tlenki żelaza i, przede wszystkim, woda. Poza tym na Marsie warto pokusić się o próbę odszukania prymitywnych form życia (bakterii).



Europa (księżyc Jowisza)

Europa z kolei to Święty Graal naukowców usiłujących odnaleźć w Kosmosie jakiekolwiek oznaki życia. Wygląda na to, że powierzchnia księżyca skuta jest wielokilometrową warstwą lodu i przypuszcza się, że może ona skrywać znajdujący się pod spodem ocean. A gdzie jest woda, tam potencjalnie może być życie... Mówi się już o sondzie, która przebiłaby lód i zbadała, co znajduje się pod nim.



Wenus

Wenus, zwana czasem bliźniaczą siostrą Ziemi, jest planetą położoną najbliżej nas (bliżej niż Mars). Ma prawie taką samą wielkość i podobny okres obiegu wokół Słońca. Niestety, na tym podobieństwa się kończą: na powierzchni Wenus panuje ciśnienie 70 atmosfer, atmosfera to prawie czysty CO_2, z nieba pada kwas siarkowy, temperatura osiąga 400 stopni Celsjusza, zaś wenusjański dzień trwa... ponad 240 ziemskich.



Tytan (księżyc Saturna)

Jeden z księżyców Saturna (to ten z dużym pierścieniem) jest interesujący ze względu na chemiczny skład atmosfery i powierzchni. Wykryto na nim złoża metanu, etanu i innych węglowodorów. Jest to o tyle interesujące, że tego typu związki stanowią podstawę życia na Ziemi, wchodzą np. w skład niektórych aminokwasów. Czyżby więc Tytan był kosmiczną wylęgarnią? Kto wie...

dów (!!!) lat świetlnych. Przy takich odległościach podróż na Proximę wydaje się spacerkiem pod budkę z piwem...

W naszej galaktyce jest kilka miliardów gwiazd. Również galaktyk są miliardy, co daje w rezultacie taki ogrom, że chyba nawet po przyjęciu kilograma środków psychotropowych nikt z nas nie jest w stanie sobie tego wyobrazić. W porównaniu ze Wszechświatem, Ziemia i Układ Słoneczny są jak ziarnko piasku w bezkresnym oceanie.



Tabelka odległości

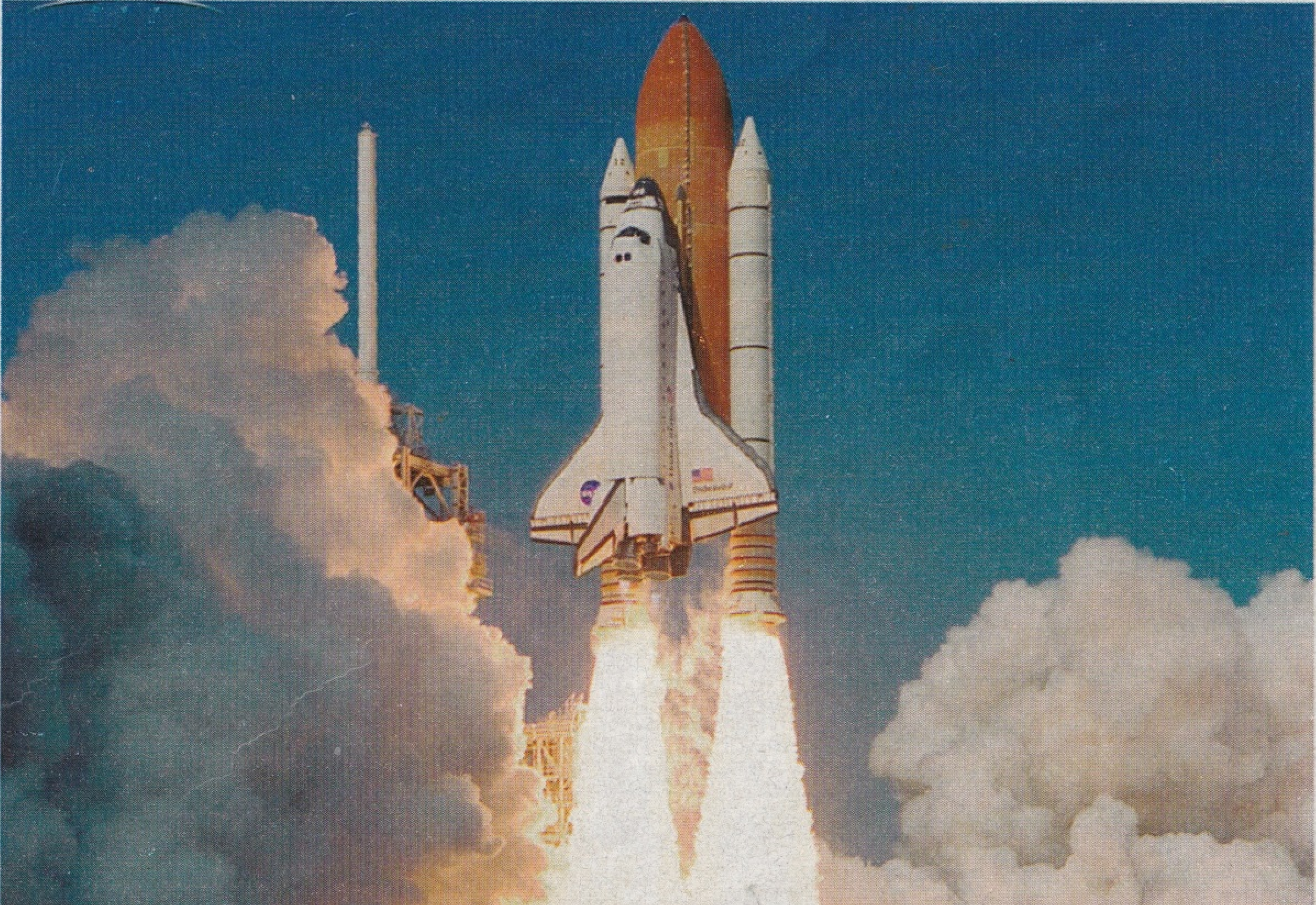
Na potrzeby zarówno tabelki po prawej stronie, jak i reszty artykułu, przyjąłem amerykański zapis liczb. Kropka dziesiętna zastępuje polski przecinek, zaś przecinek jest używany do oddzielenia 3 rzędów wielkości. Tak więc dwa i pół wygląda tak: 2.5, natomiast trzy tysiące tak: 3,000. W poziomych wierszach tabeli wypisałem 10 interesujących miejsc (wszystkie znajdują się w naszej galaktyce). Pierwsze trzy pionowe kolumny pokazują, jak daleko znajduje się obiekt, odpowiednio w kilometrach, jednostkach astronomicznych i latach świetlnych. Jak łatwo zauważyć, trzecia kolumna pokazuje jednocześnie, ile lat leciałbyś do obiektu z prędkością światła. W kolejnych 4 kolumnach znajdziesz informację, ile czasu zajęłoby dolecenie do obiektu za pomocą klasycznych środków transportu: rakiety, samolotu, samochodu i na piechotę. Przyjąłem, że lecisz/jedziesz/idziesz 24 godziny na dobę, bez żadnych odpoczynków. Przyjąłem następujące wartości prędkości: 64,000 km/h dla rakiety (nieco zawyżona, ale jak najbardziej w zasięgu naszej techniki), 1000 km/h dla samolotu, 100 km/h dla samochodu i 5 km/h w przypadku atakowania gwiazd „z buta". Jak szybko zauważysz, olbrzymia większość wyników zawartych w tabelce jest mało zachęcająca. Ba, patrząc na te liczby, można wręcz wpaść w czarną rozpacz. Wynika z nich bowiem jasno, że pomimo całej wiedzy technicznej, jaką zebraliśmy przez kilka tysięcy lat, pomimo chwalebnego „pierwszego kroku w Kosmos", reszta Wszechświata jest dla nas równie niedostępna jak... przysłowiowa gwiazdka z nieba.

Okrutna fizyka

Cała tragedia polega na tym, że żadnej nadziei nie daje rozwój obecnej techniki. Nawet, gdyby jakimś cudem udało się zbudować statek poruszający się z prędkością światła, niewiele by to pomogło (bo i tak lot do Oriona trwałby 1400 lat, a do sąsiedniej galaktyki wiele milionów lat). Ponieważ fizyka taka, jaką znamy, nie przewiduje możliwości latania szybciej niż światło, wydaje się, że sytuacja jest beznadziejna. Kto wie, czy nie musimy się oswoić z myślą, że gwiazdy są poza naszym zasięgiem... na zawsze.

Iskierka nadziei

A jednak jest nadzieja. Zarozumialstwem byłoby bowiem uważać, że o fizyce wiemy już wszystko i że nic więcej



Ciekawe miejsca	Jak daleko znajduje się obiekt?			Ile czasu zajmie dojazd? (rakietą / samolotem / samochodem / na piechotę)			
	w kilometrach	w j.a.	w l.ś.				
Betelgeuza (Orion)	12,825,120,000,000,000	85,500,800	1,400	23 miliony lat	1.5 miliarda lat	15 miliardów lat	300 miliardów lat
Gwiazda Polarna	3,948,304,800,000,000	26,322,032	431	7 milionów lat	450 milionów lat	4.5 miliarda lat	90 miliardów lat
Vega	229,020,000,000,000	1,526,800	25	410 tysięcy lat	26 milionów lat	260 milionów lat	5.2 miliarda lat
Syriusz	78,782,880,000,000	525,219	8.6	140 tysięcy lat	9 milionów lat	90 milionów lat	1.8 miliarda lat
Proxima Centauri	39,391,440,000,000	262,609	4.3	70 tysięcy lat	4.5 miliona lat	45 milionów lat	900 milionów lat
Słońce	150,000,000	1	8.3 minuty	100 dni	17 lat	170 lat	3,400 lat
Mars	70,000,000	0.46	4 minuty	45 dni	8 lat	80 lat	1,600 lat
Księżyc	374,000	0.002	1.28 sekundy	6 godzin	16 dni	160 dni	8.74 roku
Australia	15,550	0.0001	znikomo mało	15 minut	15.5 godziny	6.5 dnia	130 dni
Granica Polski	450	0.000003	znikomo mało	0.5 sekundy	4.5 godziny	4.5 godziny	3.75 dnia

tysiąc	1,000
milion	1,000,000
miliard	1,000,000,000
bilion	1,000,000,000,000
trylion	1,000,000,000,000,000
kwadrylion	1,000,000,000,000,000,000

1 jednostka astronomiczna = 150,000,000 kilometrów (odległość Ziemi od Słońca)

1 rok świetlny = 9,160,800,000,000 kilometrów (odległość, którą światło pokonuje w ciągu roku)

1 parsek = 3.26 roku świetlnego (alternatywna do r.ś. jednostka używana przy podawaniu odległości)

Według obecnego stanu wiedzy granica naszego Wszechświata znajduje się w odległości 15 miliardów lat świetlnych. W przeliczeniu na sensowniejsze jednostki daje to obłędną liczbę 137,412,000,000,000,000,000,000 km. Niestety, na razie nikomu nie udało się udowodnić na 100%, że tak właśnie jest, ani wyobrazić sobie, jak taka granica mogłaby wyglądać. Może tobie się to uda...

wymyślić się nie da. W końcu nie tak dawno wydawało się na 100% udowodnione, iż nic, co jest cięższe od powietrza, nigdy nie poleci. Nowe podejście do tematu powinno się wreszcie pojawić i na pewno się pojawi.

Słynna teoria względności Einsteina przewiduje na przykład i w teorii dopuszcza istnienie tzw. tuneli czasoprzestrzennych, dzięki którym odległość pomiędzy dwoma, nawet najbardziej oddalonymi, punktami można pokonać w zerowym czasie. Ideę tę rozwija i poszerza nowa teoria fizyczna, tzw. teoria strun, według której nasz Wszechświat jest nie 3- (czy 4-), a 10-wymiarowy, tyle że pozostałych nie jesteśmy w stanie zauważyć (wiem, to szalone). Nowoczesne teorie fizyczne mają to do siebie, że są spójne matematycznie i „działają" na papierze, jednak nijak na razie nie da się ich potwierdzić w praktyce.

Jak działa tunel czasoprzestrzenny i jak to możliwe, że przemieszczasz się w zerowym czasie? Wyobraź sobie kartkę papieru z punktami A i B. Najkrótsza droga z A do B to odcinek łączący te dwa punkty, prawda? Otóż nie. Zegnij kartkę tak, by punkt A zetknął się z B, przebij igłą kartkę. Właśnie przeniosłeś się z A do B, pokonując zaledwie grubość obu kartek papieru. Teraz robisz to samo, tyle że z trójwymiarową przestrzenią zamiast kartki papieru i statkiem kosmicznym zamiast igły. Tyle pięknej teorii...



Pieśń przyszłości

Konkluzja moich wywodów jest niestety dość mało optymistyczna. Jeżeli nie nastąpi jakiś znaczący przełom w fizyce, jeśli rzeczywiście nie da się przekroczyć (ani oszukać) prędkości światła, nigdy nie polecimy do gwiazd. Pozostaje mieć nadzieję. W końcu jeszcze 100 lat temu Księżyc wydawał się równie nieosiągalny... Może jednak znaczący przełom w fizyce nastąpi. Może za 1000 lat, a może jutro, kto wie?













Zdjęcia: archiwum wydawnictwa Bauer, NASA, JPL

Andrzej Zaremba

Gry pod choinkę

Przedstawiamy wam fantastyczne gry, które wydają nam się znakomitym prezentem gwiazdkowym. Nie wszystkie z prezentowanych programów są nowe, ale wszystkie mają ogromny urok i ogromną grywalność. Poza tym, część firm przygotowała przedświąteczne obniżki cen, co dodatkowo uatrakcyjnia ofertę.

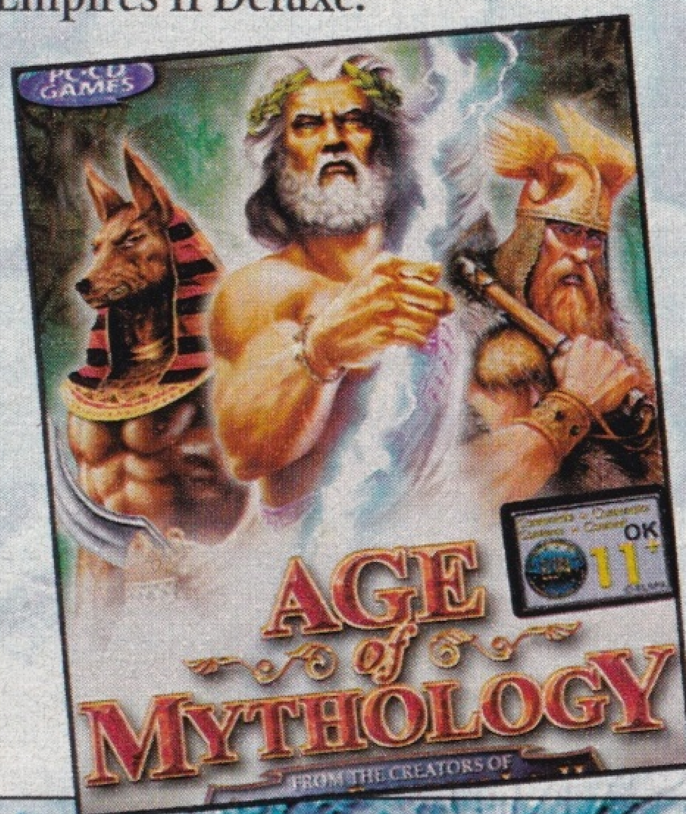
Age of Mythology *(APN Promise, 169 zł)*

Gatunek
RTS

Co to jest?
Masz do wyboru trzy historyczne cywilizacje, które prowadzisz do zwycięstwa nad wrogami. Twoim zadaniem jest nie tylko rozbudowanie armii, ale stworzenie prężnie działającej gospodarki

Zalety
Cywilizacje na tyle różnią się od siebie, że Grekami, Egipcjanami i Wikingami należy grać w różny sposób. Autorzy stworzyli ciekawą opcję zyskiwania względów antycznych bogów

Wady
Powtórka z rozrywki. To w zasadzie Age of Empires II Deluxe.



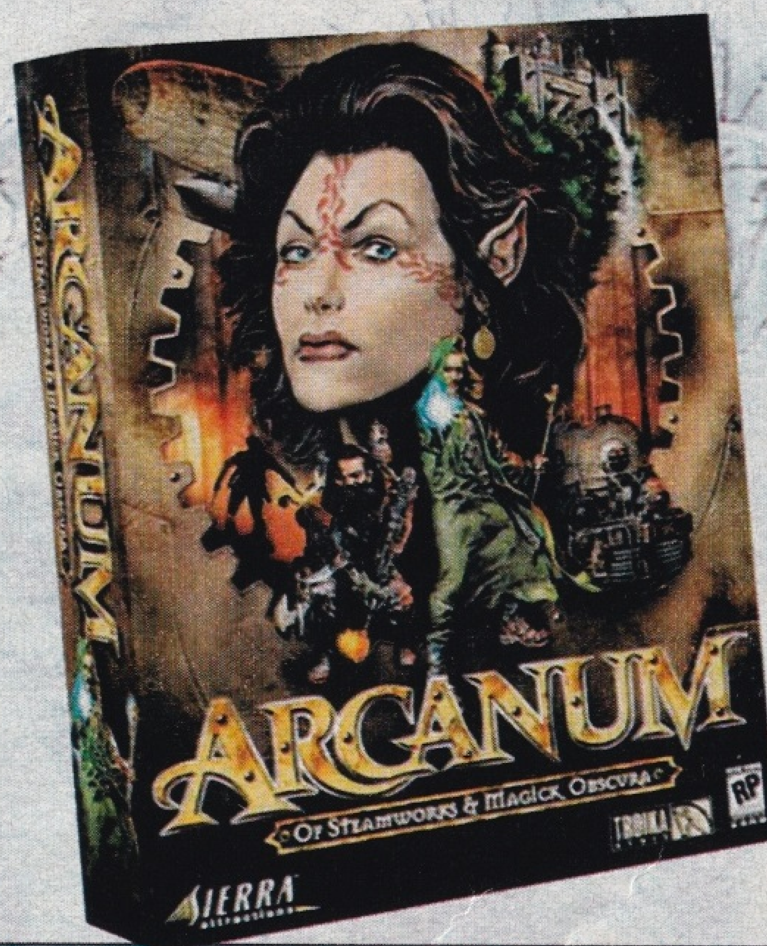
Arcanum *(Play-It, 129 zł)*

Gatunek
RPG

Co to jest?
Wyobraź sobie XIX wiek – wiek maszyn parowych, w którym istnieje również magia. Twoim zadaniem jest zbadanie tajemniczych spisków i spenetrowanie gigantycznego świata. Arcanum stworzyli autorzy słynnego Fallouta.

Zalety
W zależności od tego, czy twój bohater jest magiem, technikiem lub zwykłym osiłkiem, gra będzie wymagać diametralnie innych taktyk. Wprowadzono rewelacyjny system nabywania nowych umiejętności, a bohater może tworzyć przeróżne urządzenia (nawet maszyny bojowe!). Fabuła jest porywająca, dialogi znakomite, a świat niezwykle oryginalny

Wady
Po prawie półtora roku sprzedaży firma PlayIt mogłaby zastanowić się nad tą nieprzyzwoicie wysoką ceną.



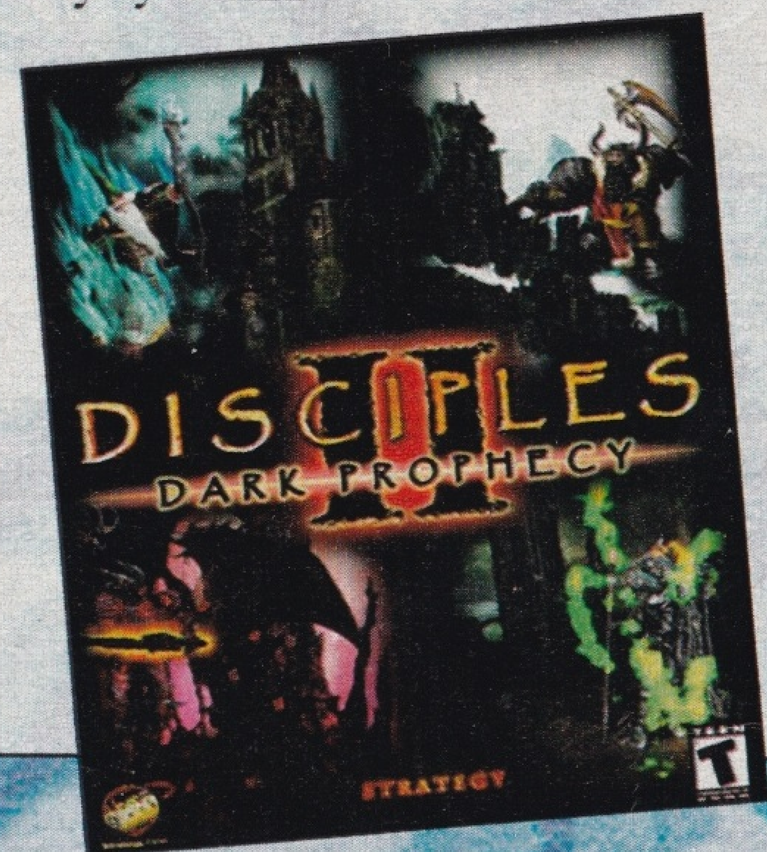
Disciples II: Mroczne Proroctwo *(CD Projekt, 99.90 zł)*

Gatunek
TBS

Co to jest?
Autorzy kochają serię Heroes of Might&Magic i to po ich programie widać (jednak nie jest to żaden plagiat ani podróba!). Możesz stanąć na czele czterech ras i walczyć o panowanie nad światem.

Zalety
Bardzo interesująca kampania, niezwykle proste w zasadach walki okazują się zdumiewająco emocjonujące. Ciekawa grafika.

Wady
Po pewnym czasie chciałoby się jednak, żeby ta gra miała więcej opcji, a walki nabrały dynamiki



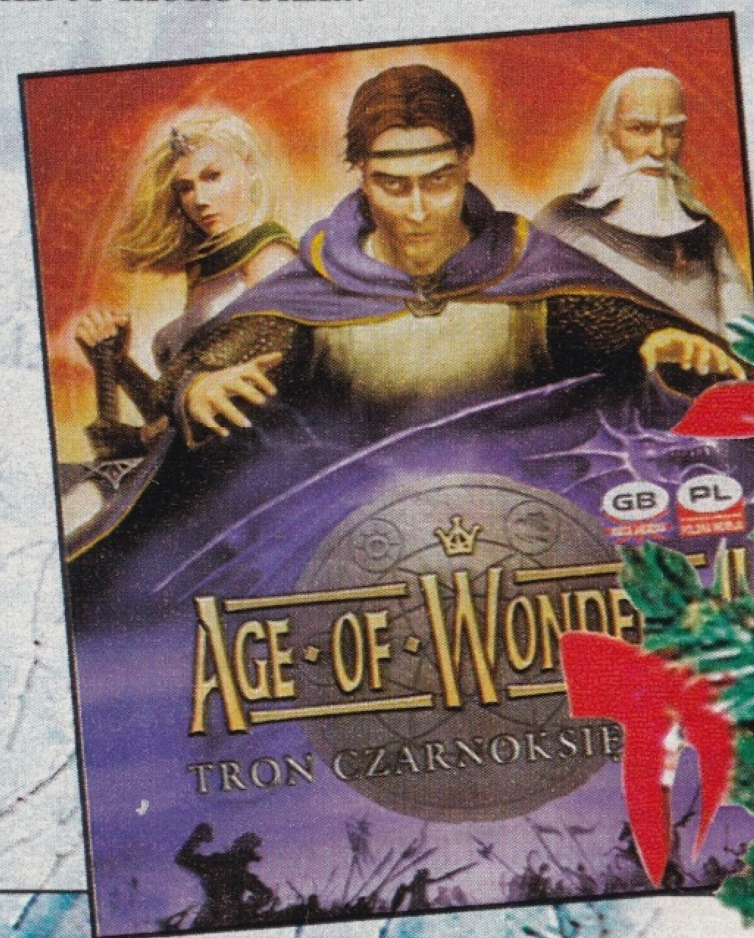
Age of Wonders II *(Play-It, 69 zł)*

Gatunek
TBS

Co to jest?
Stajesz na czele jednej z 12 ras i walczysz o władzę nad światem. Wszystko toczy się spokojnym rytmem, gdyż zarówno na mapie strategicznej, jak i wojennej grasz z podziałem na tury

Zalety
Ogromna liczba jednostek, ciekawy, barwny świat, ładnie przygotowane walki i system czarów.

Wady
W pewnym momencie zabawa staje się nieco monotonna.



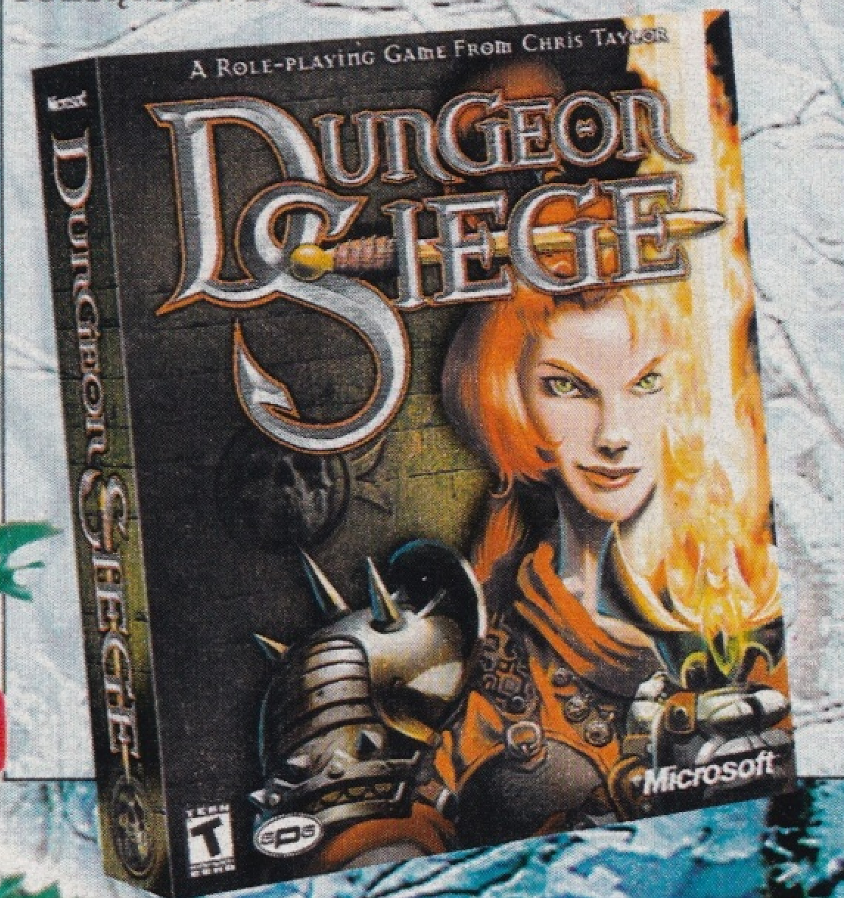
Dungeon Siege
(APN Promise, 169 zł)

Gatunek
Action RPG

Co to jest?
Samotny bohater przemierza świat i morduje tysięczne hordy wrogów. Na pewnym etapie przyłączają się do niego przyjaciele.

Zalety
Świetna grafika, dynamiczna akcja, bogaty zestaw przedmiotów, z których można korzystać, długi czas gry.

Wady
Prymitywny system rozwoju bohatera, fabuła jest tylko pretekstem do nieustającej rzezi, cena uraga zdrowemu rozsądkowi.



Elder's Scrolls III: Morrowind *(CD Projekt, 99.90 zł)*

Gatunek
RPG (perspektywa FPP lub TPP)

Co to jest?
Kontynuacja Areny i Daggerfalla, które w środowisku miłośników role-playing są obiektem kultu. Wcielasz się w postać bohatera penetrującego ogromny, trójwymiarowy świat. Przed tobą setki zadań i misji.

Zalety
Wspaniała grafika, rewelacyjna fabuła, największa lokalizacja (przetłumaczono 5000 stron maszynopisu) w historii polskiego rynku, sporo smaczków i „bajerów"

Wady
Momentami gra traci dynamikę. Aby ukończyć zabawę, musisz poświęcić mnóstwo czasu, a początkujących „rolplejowców" gra może onieśmielać stopniem komplikacji



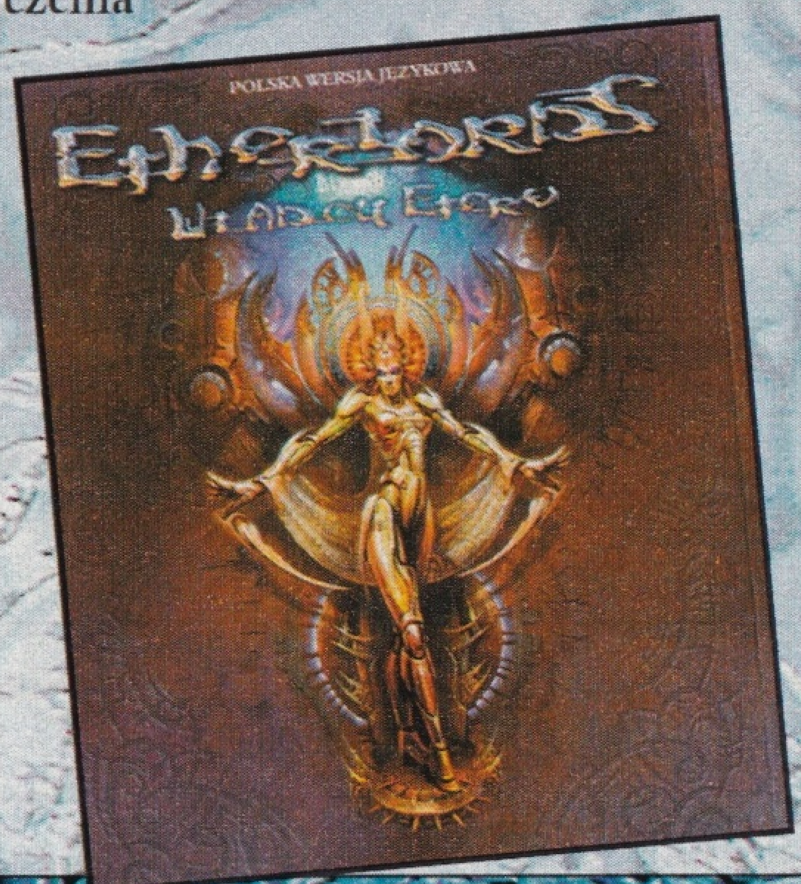
Etherlords *(Click 1/2003, 7.40 zł)*

Gatunek
TBS/RPG

Co to jest?
Autorzy wyraźnie mieli dwie fascynacje: serię Heroes of Might&Magic i karcianą grę Magic: The Gathering. W Etherlords możesz poprowadzić cztery, bardzo różniące się od siebie rasy.

Zalety
Świetna grafika 3D, zwłaszcza w czasie rewelacyjnie przygotowanych pojedynków. Możliwość składania własnych „talii" i konfrontowania ich siły z „taliami" innych graczy w trybie multiplayer. Grę dołączono do miesięcznika Click.

Wady
Jakość kampanii pozostawia trochę do życzenia



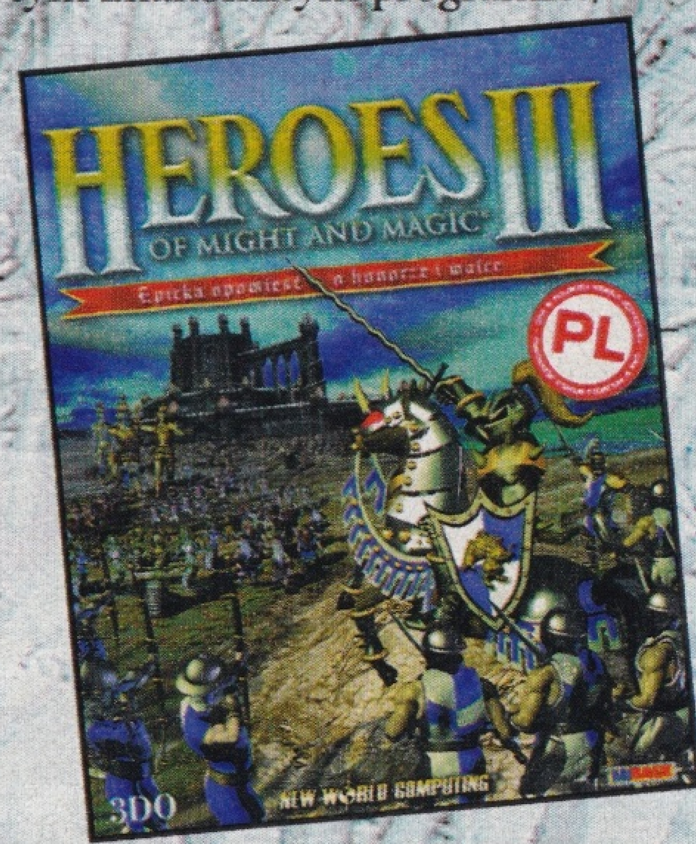
HoM&M III + Armageddon's Blade *(CD Projekt, 26.90 zł)*

Gatunek
TBS z elementami RPG

Co to jest?
Jedna z najsłynniejszych i najlepszych strategii turowych wszech czasów, w której masz okazję prowadzić do zwycięstwa jedną z sześciu ras.

Zalety
Pojedyncze scenariusze, ciekawe kampanie, rewelacyjny edytor map. Poszczególne rasy zostały mocno zróżnicowane, jest możliwość powoływania i szkolenia bohaterów. Krytycy nazywają grafikę tego programu zbyt cukierkową, ale ja uważam ją za wspaniałą. Walki (w systemie turowym) są naprawdę emocjonujące.

Wady
Z ręką na sercu: trudno znaleźć wady w tym znakomitym programie.



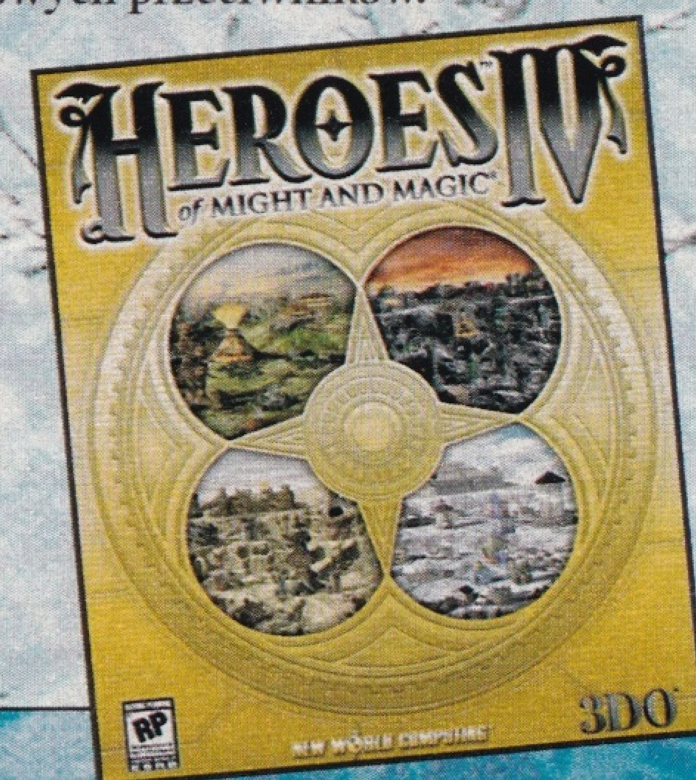
Heroes of Might&Magic 4 *(CD Projekt, 99.90 zł)*

Gatunek
TBS z elementami RPG

Co to jest?
Kontynuacja bestsellerowej serii, która jednak została poddana generalnej operacji plastycznej.

Zalety
Bardzo interesujące kampanie oraz mnóstwo scenariuszy. W grze poprowadzisz armie sześciu bardzo różniących się stron konfliktu. Rozbudowano system magii oraz stworzono drobiazgowy system charakterystyk bohaterów.

Wady
Słabiutka sztuczna inteligencja komputerowych przeciwników.



Medieval: Total War *(LEM, 169 zł)*

Gatunek
TBS/RTS

Co to jest?
Walczysz o panowanie nad średniowieczną Europą. Zarządzasz gospodarką oraz sprawami wojskowymi i dyplomatycznymi. Bitwy toczą się na wspaniałych mapach 3D w trybie czasu rzeczywistego.

Zalety
Prestiżowe pismo PC Gamer uznało ten program za numer 1 na liście najlepszych gier wszech czasów. Masz do dyspozycji setki zróżnicowanych jednostek, bardzo zaawansowane opcje gospodarcze. Walki na mapach 3D to czysta poezja. Uwzględniono nie tylko siłę wojsk, ale takie realia jak pogoda, morale, jakość dowodzenia...

Wady
Miłośnicy fantastyki nie znajdą tu elementów nadprzyrodzonych. Medieval to gra historyczna, ale czy można to uznać za wadę? Prawdziwą wadą jest jednak zbójecka cena.



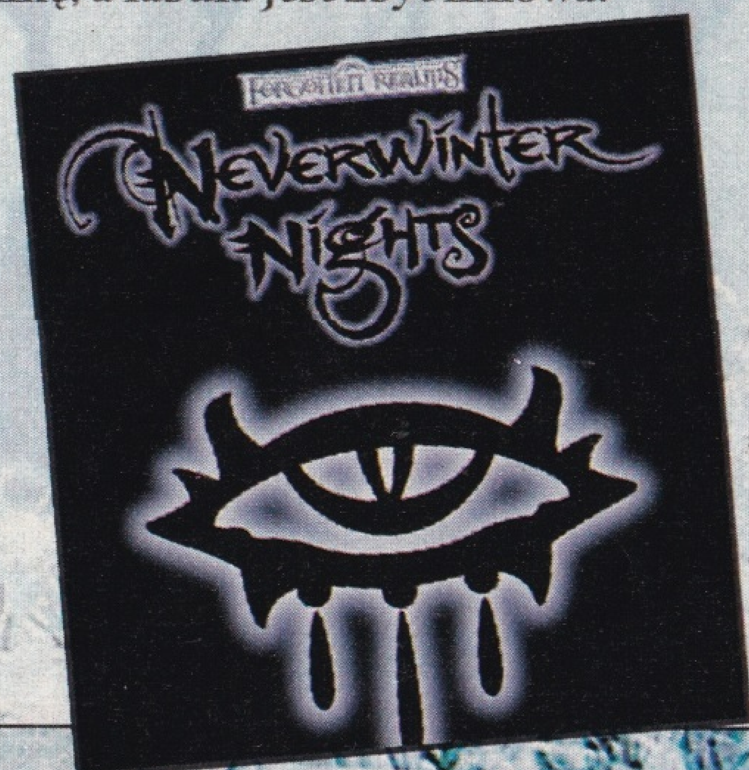
Nevewinter Nights *(CD Projekt, 129.90 zł)*

Gatunek
Action RPG

Co to jest?
Wcielasz się w postać bohatera penetrującego ogromny trójwymiarowy świat. Przed tobą setki zadań i misji.

Zalety
Doskonały tryb multiplayer, wciągająca fabuła, bardzo dobra grafika 3D.

Wady
Niektórzy zarzucają NvN, że w pewnym momencie zamienia się w zwykłą siekaninę, a fabuła jest zbyt liniowa.



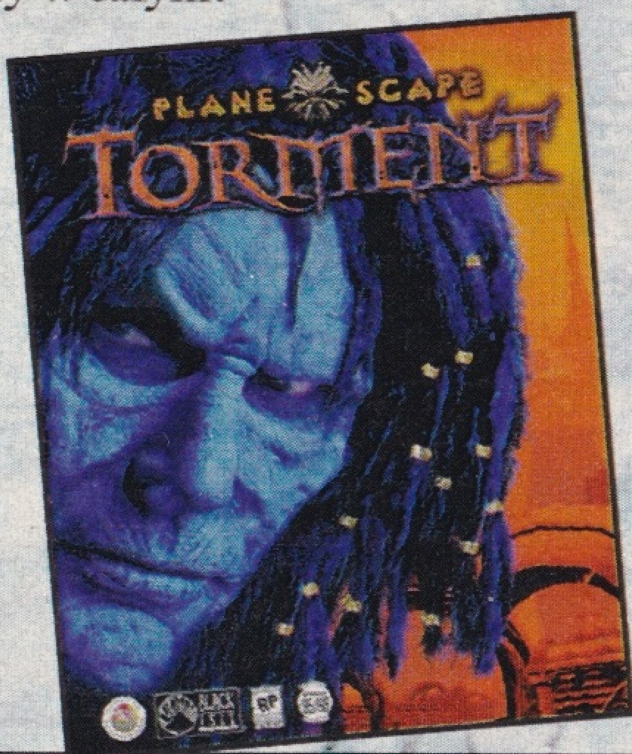
Planescape Torment *(CD Projekt, 59.90 zł)*

Gatunek
RPG

Co to jest?
Prowadzisz bohatera, który budzi się w kostnicy i nie pamięta nic ze swej przeszłości. Przed tobą pełna grozy podróż w poszukiwaniu własnej tożsamości i penetracja przerażających światów.

Zalety
Fabuła powszechnie uznawana jest za jedną z najlepszych i najmroczniejszych w historii gatunku. Jednocześnie sporo w niej czarnego humoru. Znakomite polskie tłumaczenie.

Wady
Teoretycznie coś wypadałoby w tym miejscu napisać, ale po co na siłę szukać dziury w całym?



Saga Baldur's Gate
CD Projekt, 99.90 zł) – 12 płyt

Gatunek
RPG

Co to jest?
Prowadzisz kilkuosobową grupę bohaterów próbując uratować świat przed rozprzestrzeniającym się złem.

Zalety
Zestaw gier na 12 płytach CD pozwala na kilkaset godzin znakomitej zabawy. Świetna fabuła, rozległy świat, mnóstwo zadań i misji, setki stron dialogowych, interesująco przygotowany rozwój bohaterów, setki przedmiotów i magicznych artefaktów, z których korzystać mogą bohaterowie.

Wady
Zważywszy na jakość programu i jego cenę, to ręka by mi uschła, gdybym zaczął pisać o wadach, chociaż osobom wybrednym grafika może się wydać już nieco archaiczna.



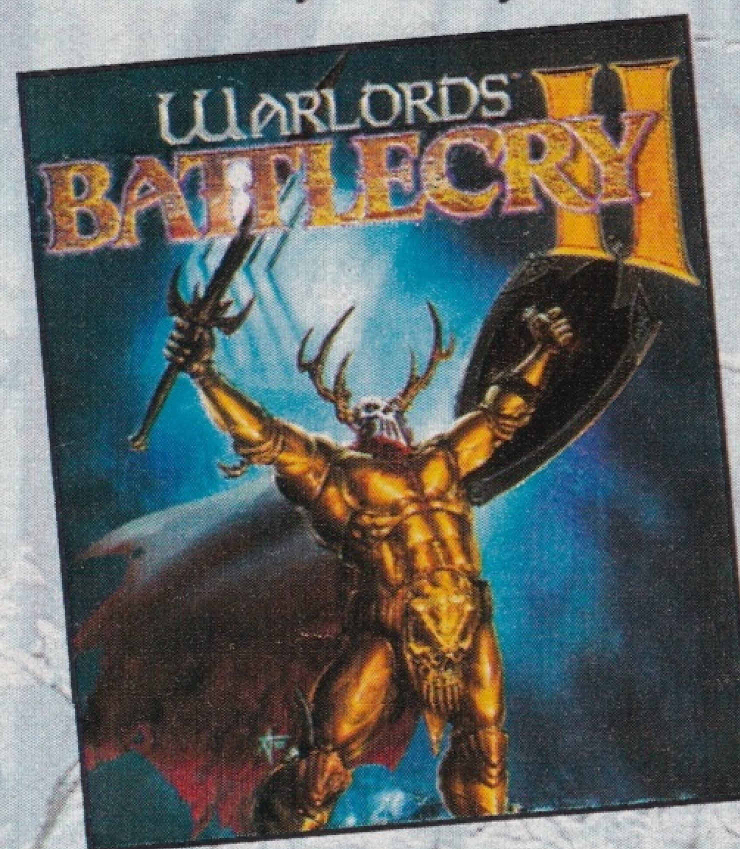
Warlords II: Battlecry *(CD Projekt, 49.90 zł)*

Gatunek
RTS z elementami RPG

Co to jest?
Jako przywódca jednej z ras walczysz o panowanie nad fantastycznym światem.

Zalety
Spora dynamika akcji, możliwość kierowania zróżnicowanymi rasami, wiele możliwości szkolenia bohaterów, możliwość wyboru alternatywnych bitew w trakcie trwania kampanii.

Wady
Gra staje się w pewnym momencie naprawdę trudna, a jednocześnie popada w dość nieznośny schematyzm.



Warcraft III: Reign of Chaos *(CD Projekt, 99,90)*

Gatunek
RTS

Co to jest?
Kontynuacja serii mega-hitów. Możesz dowodzić siłami czterech ras i walczyć o rządy nad światem. Ważną rolę odgrywają scharakteryzowani na „rolplejowy" sposób bohaterowie.

Zalety
Świetna fabuła i znakomite przerywniki filmowe. Dynamiczna akcja i rewelacyjny (jak to w produkcjach firmy Blizzard) system gry wieloosobowej. Umiejętności poszczególnych ras są tak zróżnicowane, że w każdym wypadku musisz stosować diametralnie inne taktyki i strategie.

Wady
Gdyby autorzy tej gry pracowali w NASA, to nigdy nie wylądowalibyśmy na Księżycu. Fantazją chłopcy nie grzeszą...



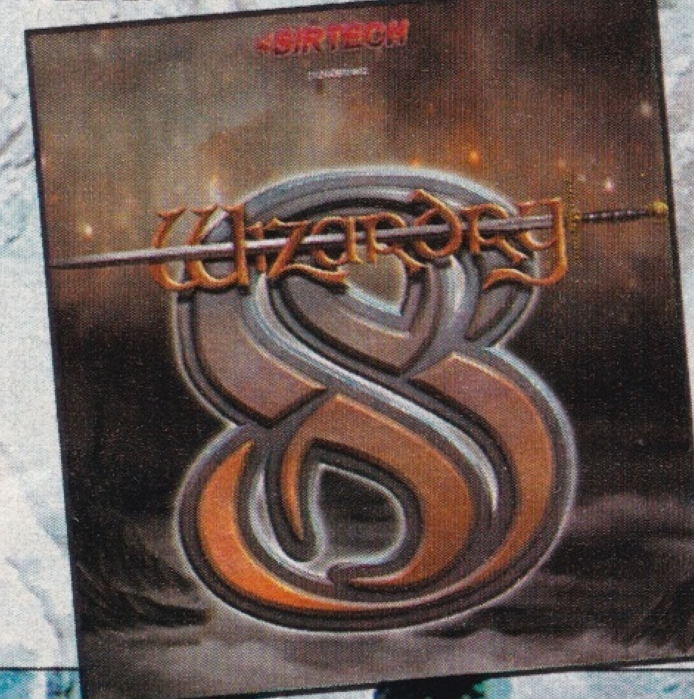
Wizardry 8 *(CD Projekt, 49.90 zł)*

Gatunek
RPG

Co to jest?
Kontynuacja kultowej serii. Podróżujesz po niezwykle rozległym świecie prowadząc kilkuosobową grupę bohaterów. W Wizardry 8 znajdziesz niezwykłe i kapitalnie zrealizowane połącznie space opery i fantasy.

Zalety
Rewelacyjna fabuła, świetny system rozwoju bohaterów oraz szkolenia magicznego, interesująca grafika, emocjonujące walki. Ta gra to sama esencja gatunku.

Wady
Fatalna polska lokalizacja, złożoność tej gry i ogrom świata może na początku zdezorientować początkujących miłośników RPG.



The Two Towers [PS2] *(Cenega, 219.90 zł)*

Gatunek
Action RPG (perspektywa TPP)

Co to jest?
Komputerowa wersja słynnej powieści i równie słynnego filmu. Możesz wcielić się w jedną z trzech postaci: Aragorna, Legolasa lub Gimliego i stoczyć wiele z bitew i starć znanych z pierwszej i drugiej części filmu „Władca Pierścieni" Petera Jacksona.

Zalety
Rewelacyjna grafika i animacja. Olbrzymia dynamika rozgrywki, świetna muzyka i bardzo ładne wstawki animowane (fragmenty filmu). Dobry system walki i inne ciekawe rozwiązania.

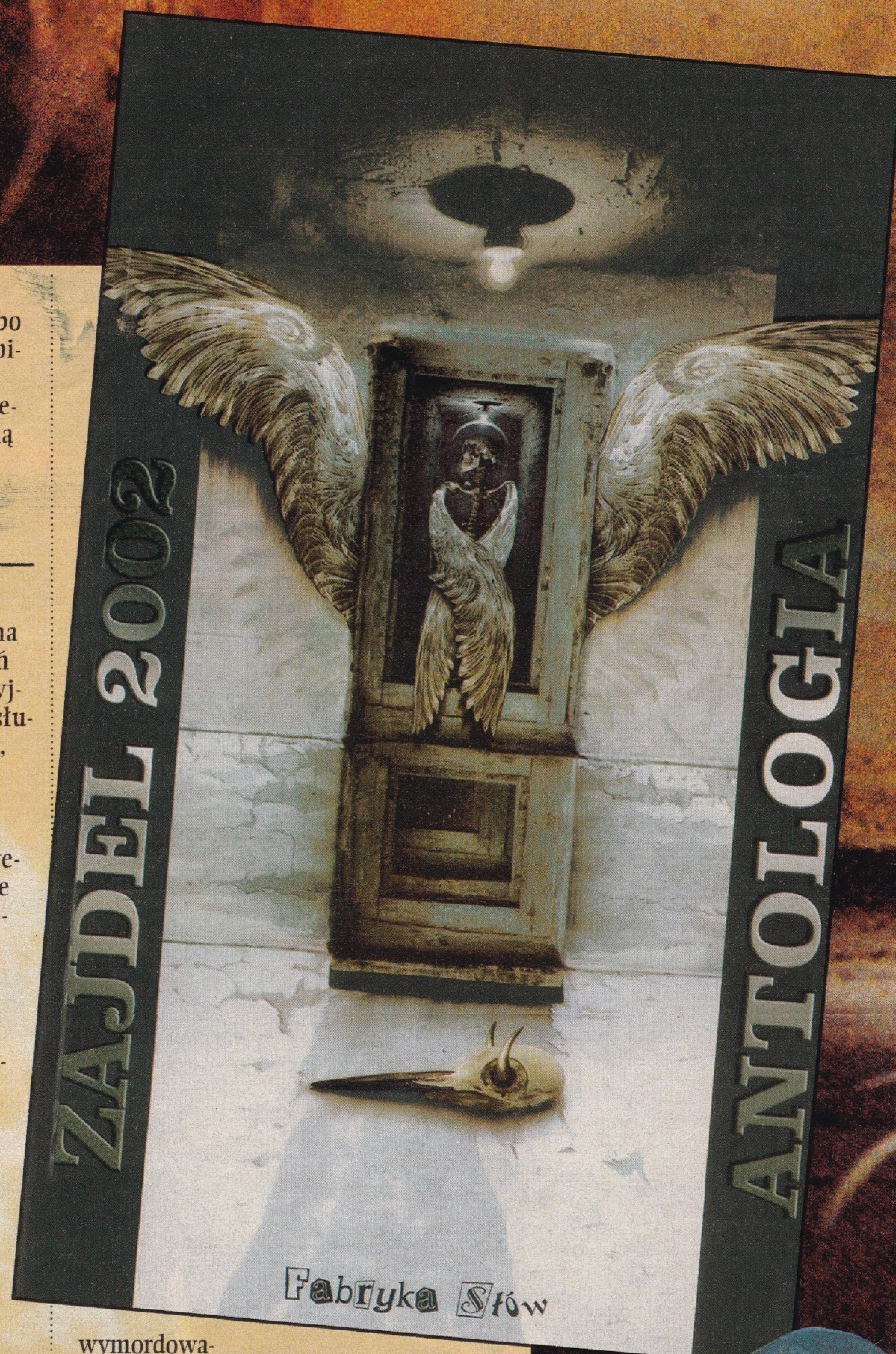
Wady
Powszechnie czekano na epicki i powalający rozmachem role-play w stylu Morrowinda. A co wyszło? Sieczka z bardzo skromnymi elementami RPG...



TBS – Turn Based Strategy, czyli strategia turowa; **RTS** – Real Time Strategy, czyli strategia czasu rzeczywistego; **RPG** – Role Playing Game; **Action RPG** – Role Playing Game, gdzie liczy się również refleks i zręczność paluszków

CO NOWEGO Książki

Andrzej Zaremba



Niech żyje Fabryka!

„Kombinat pracuje, oddycha, buduje" – o ile sobie przypominam, tak brzmiał fragment refrenu piosenki zespołu Republika. I wydawnictwo Fabryka Słów zachowuje się podobnie do tytułowego Kombinatu, wprowadzając na rynek książkowy wiele cennego zamieszania. Wydanie antologii będącej zbiorem opowiadań nominowanych do najważniejszej dla polskiej fantastyki nagrody im. Janusza Zajdla to pomysł doskonały. Obietnica wydawania takiej antologii co roku to już pomysł genialny (to, że wcześniej nikt na niego nie wpadł, świadczy tylko o intelektualnym poziomie wydawców do tej pory „rządzących" na rynku). Książka składa się z pięciu opowiadań i myślę, że najlepiej będzie kolejno je omówić.

Żarna niebios – Maja Lidia Kossakowska

Znakomity tytuł, ale treść niestety już słabsza. Nie przepadam za tekstami, w których głównymi bohaterami są aniołowie, zwłaszcza kiedy zachowują się one jak mało inteligentni ludzie, a ich intrygi oraz knowania (według autorki bardzo chytreńkie) rozśmieszyłyby swym prymitywizmem nawet co tępszych członków Yakuzy lub mafii sycylijskiej. Nie można temu opowiadaniu odmówić ciekawej atmosfery i kilku interesujących pomysłów (np. rewelacyjny opis narkotyzującego się anioła). Bardzo sobie cenię fakt, że tekst Kossakowskiej nie idzie w tanie obrazoburstwo, a pozostawia czytelnikowi różne możliwości interpretacyjne. Ciekawa, choć nie do końca udana próba.

Murarze – Wojciech Świdzieniewski

Zaskakująco ciekawe, dojrzałe i dobrze napisane opowiadanie ukazujące w kameralny sposób wojnę pomiędzy potężnymi magami. Wydawałoby się, że trudno o magii i magach napisać coś oryginalnego, a Świdzieniewskiemu sztuka ta się udała. Nie podobało mi się, co prawda, wmieszanie wątków religijnych oraz nawiązania do śmierci Chrystusa, ale całość jest na tyle dobra, że to potknięcie można przeboleć.

Waniliowe plantacje Wrocławia – Andrzej Ziemiański

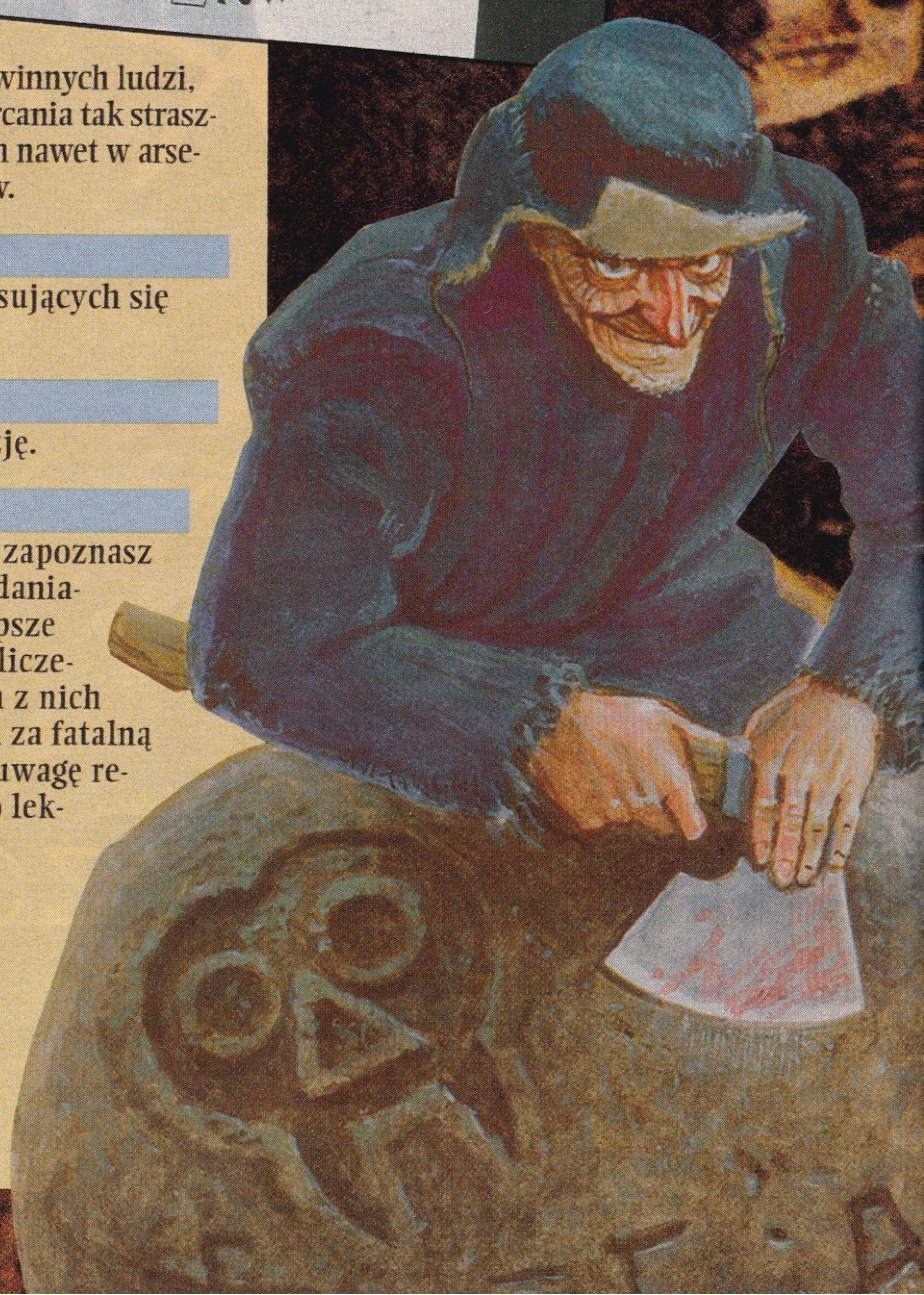
Po pierwsze, nie za bardzo zrozumiałem, o co Ziemiańskiemu w tym tekście chodziło (oczywiście może być to świadectwem albo mojej tępoty, albo trudności autora w literackim sylabizowaniu). Po drugie, opowiadanie znużyło mnie na tyle, że zaraz po jego lekturze udałem się na zasłużoną drzemkę.

Autobahn nach Poznań – Andrzej Ziemiański

Wyobraź sobie postapokaliptyczny świat, gdzie nie istnieje żadna forma elektryczności. Świat, gdzie Poznań jest portem, w Polsce panuje saharyjski klimat, a w armii oprócz ludzi służą inteligentne (i gadające) gepardy, koty, orły, sokoły czy grzechotniki. Ziemiański prowadzi czytelników właśnie do takiego świata i robi to z prawdziwym mistrzostwem. Rewelacyjnie tworzy nastrój, znakomicie układa dialogi (mieszanka rosyjsko-niemiecko-polska, którą posługują się bohaterowie, to prawdziwe mistrzostwo), a co najważniejsze całość charakteryzuje się tym, czym każdy utwór powinien się charakteryzować: bardzo sprawnie opracowaną fabułą i niespodziewaną puentą. Właśnie to opowiadanie zostało nagrodzone Zajdlem i w moim przekonaniu jest to nagroda w pełni zasłużona.

Cała kupa wielkich braci – Rafał Ziemkiewicz

Ziemkiewicz był wieloletnim pracownikiem telewizji publicznej i zamieszczone w antologii opowiadanie opisuje, między innymi, właśnie telewizję. Sam tekst należy do gatunku literatury science-fiction, ale opisywane realia to już literatura faktu. W tym niewątpliwie ciekawym i zgrabnie napisanym opowiadaniu razi mnie tylko miłosne zafascynowanie Ziemkiewicza Świętą Inkwizycją. Niestety, traktuję to w tych samych kategoriach, jak fascynację SS, Gestapo czy NKWD. Zbyt dobrze znam historię, by nabrać się na brednie o nieszkodliwości Świętego Officjum i o tym, że ta organizacja zajmowała się łagodnym przekonywaniem grzeszników i intelektualnym dyskursem z teologicznymi oraz politycznymi przeciwnikami. Jeden z ojców ideowychInkwizycji, św. Tomasz, stwierdził przecież wyraźnie, że „heretyków nie można tolerować, lecz trzeba zabijać." Wszystkim, na których wyjątkowe brednie głoszone przez Ziemkiewicza wywarłyby wrażenie, radzę zapoznać się z jakże miłosiernym stłumieniem tzw. herezji katarów. Pod ideowym przywództwem katolickiego kościoła i na wezwanie papieża francuskie rycerstwo oraz najemni żołnierze wymordowali dziesiątki tysięcy niewinnych ludzi, stosując metody uśmiercania tak straszne, że próżno szukać ich nawet w arsenale metod hitlerowców.



Dla kogo to jest?
Dla wszystkich interesujących się polską fantastyką.

Komu dać?
Książka na każdą okazję.

Dlaczego kupić?
Dzięki temu zbiorowi zapoznasz się z polskimi opowiadaniami uznanymi za najlepsze w roku 2001 (choć zaliczenie co najmniej dwóch z nich do tego grona uważam za fatalną pomyłkę). Biorąc pod uwagę rewelacyjną cenę, jest to lektura obowiązkowa.

Autor: antologia
Tytuł: Zajdel 2002
Wydawnictwo: Fabryka Słów
Cena: 14,99 zł (sic!!!)
Termin: listopad 2002

Cała kupa rewelacji (z wyjątkiem kupy)

„Premiera znaleźliśmy w powiatowym pierdlu. Nawet nie żaden tam wielki mafioso, kierował lokalnym gangiem w Żyrardowie, takim wiecie: kradzieże kieszonkowe, drobne rozboje, ściąganie haraczy z burdeli" – tak brzmi mój ulubiony cytat z książki Ziemkiewicza opisujący, gdzie znajdowałyby się dzisiejsze „elity", gdyby prawdziwych, przedwojennych elit nie wybito lub nie zeświniono za czasów panowania komuny.

Rafał Ziemkiewicz jest jednym z najwybitniejszych polskich publicystów i komentatorów politycznych, ale jego literackie próby często obserwowałem z niejakim dystansem, by nie powiedzieć chłodem. Ale w „Całej kupie wielkich braci" wreszcie Ziemkiewicz-publicysta zespolił się z Ziemkiewiczem-literatem i wspólnie spłodzili bardzo udanego dzieciaka :). Szkoda tylko, że z niewiadomych powodów do tekstów o dziennikarzu Rafale Aleksandrowiczu (których akcja toczy się tu i teraz) włączono również ogrywane od lat po różnych zbiorach futurystyczne opowiadanie „Jawnogrzesznica" oraz historyjkę fantasy będącą parodią „Wiedźmina". Za tę niekonsekwencję przyznaję książce duuuży minus!

Dla kogo to jest?

Niestety, tylko dla zainteresowanych polityką. Ludzie, którym Miller kojarzy się z okolicznym młynarzem, a Lepper z najnowszym klejem do betonu, mało z tego zbioru zrozumieją.

Komu dać?

Czerwonym. Żeby ich pogięło z wściekłości, iż ktoś w Polsce może zręcznie i dowcipnie opluwać komunę, a oni nie są w stanie strzelić mu w tył głowy, jak zwykli to czynić ich ideowi przodkowie.

Dlaczego kupić?

Opowiadania są nie tylko ciekawe, ale (uwaga: ważne!) mądre. Ziemkiewicz-publicysta przemienia się w literata, nic nie tracąc ze zjadliwości swego humoru i cudownego zmysłu obserwacji, pozwalającego mu patrzeć na to samo, co wszyscy, a widzieć dużo więcej.

Autor: Rafał A. Ziemkiewicz
Tytuł: Cała kupa wielkich braci
Wydawnictwo: Fabryka Słów
Cena: 26,99 zł
Termin: listopad 2002



Lepiej było nie wracać?

Książka Kochańskiego to trzy połączone fabularnie historie opowiadające dzieje Mageotów – ludzi, którzy są przekaźnikami potężnej energii magicznej, lecz nie potrafią jej kontrolować. Fabuła wszystkich opowieści toczy się gdzieś na dalekich rubieżach cywilizowanego świata. Niby rządzą tam książęta, ale jakaś to wyszarzała, wypłowiała i osłabiona arystokracja. Mageoci są wrogami tego cywilizacyjnego ładu, znienawidzonymi zarówno przez szlachtę jak i zwykłych ludzi. Częściowo zresztą słusznie, gdyż nie można powiedzieć, by osobnicy ci nadmiernie przejmowali się zasadami moralnymi i przeżywali jakieś katusze psychiczne, mordując dziesiątki ludzi.

Kochański powraca na literacką arenę po kilkunastu latach i, niestety, świetnie tę przerwę widać. Co bowiem powiesz na taki cytat: „Zaściankowi władcy jakoś nie kwapili się, aby to sprawdzić, co tym bardziej potwierdzało degrengoladę, nie tylko w ekonomicznym aspekcie"? Prawda, że straszne? Potworne? Horrible-terrible??? Ciekawe, co robił redaktor książki, który tym podobne „kwiatki" powinien przecież usunąć? Jednak stylistyczne potknięcia i drętwota wielu dialogów to nie wszystkie wady „Mageota". Problem w tym, że autor w pewnym momencie traci panowanie nad opowiadaną historią, mnoży wątki, zaciemnia przedstawiany obraz, kluczy po bezdrożach i nikt nie ma pojęcia, gdzie zamierza dojść. Ostatnich kilkadziesiąt stron to już droga przez mękę, którą pokonywałem przyczepiony do kubka kawy i strzelając się raz na jakiś czas po pysku, by nie zasnąć. Jednak – gwoli sprawiedliwości – trzeba przyznać, że pierwsze dwie historie (te krótkie) czyta się z przyjemnością. Akcja trzeciej też do pewnego momentu wciąga. Ale z książką Kochańskiego jest jak z fajną na pierwszy rzut oka laską. Patrzysz i wszystko jest cool, lecz kiedy zaczynasz ją rozbierać, zauważasz, że nie tylko jest niedomyta, ale również w dużej części silikonowa.

Dla kogo to jest?

Tylko dla zagorzałych miłośników fantasy i to pod warunkiem, że mają sporo cierpliwości.

Dlaczego kupić?

Żeby przekonać się na własne oczy, jak trudne są pisarskie powroty po latach.

Autor: Krzysztof Kochański
Tytuł: Mageot
Wydawnictwo: MAG
Cena: 25 zł
Termin: listopad 2002





Powrót karalucha

Jakub Wędrowycz – brudny, wiecznie pijany lub skacowany starzec (gdyby żył Jan Himilsbach, to on powinien wcielić się w tę postać) – to bohater nietypowy. Jak można śledzić z uwagą i sympatią przygody kogoś tak paskudnego i odrażającego?

A jednak można! Wszystko dzięki autorowi zbioru, któremu udało się napisać teksty dowcipne oraz interesujące. Znakomitego egzorcystę z Wojsławic zobaczysz w walce z utopcami i wampirami, a nawet legendarnym golemem, na pokładzie Titanica, w mauzoleum Lenina czy w fantastycznym świecie zamieszkanym przez smoki. W przypadku Pilipiuka widzę tylko jedno niebezpieczeństwo. Autor ma sporą łatwość pisania i lubi swojego bohatera na tyle, że czasami wydaje się, iż nie do końca przemyślał fabułę opowiadania. Obawiam się, żeby z czasem mentalność górnika przodkowego (wyrąbię, ile się da!) nie weszła Pilipiukowi w krew, bo szkoda by było, aby jakość przeszła w jego wypadku w ilość.

Dla kogo to jest?

Dla wszystkich, którzy mają mocny żołądek i nie są „obrzydliwi".

Komu nie dawać?

Konserwatywnym rodzicom oraz delikatnej dziewczynie w charakterze romantycznego prezentu.

Dlaczego kupić?

Bo ciekawe, dowcipne i oryginalne. Bo Pilipiukowi udało się stworzyć pierwszego w historii polskiej fantastyki naprawdę popularnego bohatera-antybohatera.

Autor: Andrzej Pilipiuk
Tytuł: Weźmisz czarno kure...
Wydawnictwo: Fabryka Słów
Cena: 26,66 zł
Termin: listopad 2002

Paulina Braiter

Czas smutku

Ostatnimi czasy często mówi się o ekspansji fantasy – i rzeczywiście, widać ją wyraźnie. Nie znaczy to jednak, iż s-f, we wszystkich jej odmianach, ustępuje pola. Przykładem chociażby nowa książka Tomasza Pacyńskiego („Ha!", zakrzykną w tym momencie czytelnicy, „wszak debiutował fantasy właśnie!"), „Wrzesień". Z poprzednią powieścią tego autora, zatytułowaną „Sherwood", łączy chyba tylko las. Samo słowo „wrzesień" niesie ze sobą dla Polaków skojarzenie dość jednoznaczne i, w przypadku książki Pacyńskiego, jak najbardziej na miejscu. Opowiada ona bowiem o wojnie. A raczej o jej końcu i tym, co było potem.

Powiedzmy sobie szczerze – to nie jest wesoła książka. Ale też nie idzie Pacyński w zawody z Pratchettem. Nie jest to też powieść lekka, choć czyta się bardzo dobrze. Znajdziesz w niej mnóstwo odwołań do współczesnej polityki, historii najnowszej, wojskowości, sporo celnych – i nie najpochlebniejszych – obserwacji dotyczących naszej rzeczywistości. A także bardzo interesującego bohatera – Wagnera, który z kapitana rezerwy stanie się kimś zupełnie innym i jakże znajomym. Wszystko zaś napisane sprawnie, ciekawie, choć czasem nieco przesadnie „militarystyczne". W sumie – lektura zajmująca, choć mało optymistyczna.



Dla kogo to jest?
Dla zdeklarowanych militarystów i wielbicieli political fiction.

Komu dać?
Dobra na prezent dla młodszych i starszych wielbicieli militariów, historii alternatywnych i polityki. Nie kupować zagorzałym miłośnikom fantasy.

Dlaczego kupić?
Bo książka jest ciekawa, dobrze napisana i czasem będzie można ją potraktować jak lekarstwo na rzeczywistość (pamiętaj, zawsze może być gorzej).

Autor: Tomasz Pacyński
Tytuł: Wrzesień
Wydawnictwo: Runa
Cena: 24,50 zł
Termin: listopad 2002

Nastrojowe smoki

Koniec roku może przyprawić miłośników polskiej fantastyki o zawrót głowy i gwałtowny zawał portfela. Nie od dziś wiadomo, że okres przedświąteczny to dla wydawców gorąca pora, ale to, co się dzieje obecnie, to już istna fantastyczna orgia. I dobrze, bo jest w czym wybierać. Kilka tygodni temu na półkach księgarskich pojawiła się kontynuacja popularnego i nagradzanego „Tkacza Iluzji" Ewy Białołęckiej. O ile jednak „Tkacz" był zbiorem opowiadań – połączonych fabularnie w jedną całość, ale jednak opowiadań, o tyle „Kamień na szczycie" to już zdecydowanie powieść, a i sam cykl zyskał sobie nazwę „Kronik Drugiego Kręgu". Spotykasz w nim ponownie Kamyka, Myszkę, Pożeracza Chmur – smoka, który czasem lubi zamieniać się w młodzieńca... i nadal towarzyszysz bohaterom w podróży ku dorosłości. Ewa Białołęcka pisze tę książkę bardzo po swojemu – spokojnie, skupiając się na detalach, wzbogacając narrację. Nie ma tu efektownych fajerwerków, jest za to nastrój, który tak pociągał czytelników jej wcześniejszych opowiadań. Jeśli komuś podobały się poprzednie teksty autorki, może sięgać po „Kamień na szczycie" bez wahania. Jeżeli natomiast ma to być jego pierwszy z nią kontakt, to lepiej, by najpierw zapoznał się z „Tkaczem Iluzji". Co prawda cykle można czytać od środka, ale w ten sposób sporo tracą i „Kroniki" nie są tu wyjątkiem. A warto je poznać, bo widać już, że w rodzimej fantasy powstaje coś naprawdę ciekawego.



Dla kogo to jest?
Dla miłośników fantasy i literatury polskiej literatury.

Komu dać?
Dobra na prezent dla młodzieży (i starszych) uwielbiającej smoki i magię. Zwłaszcza dla kobiet. Nie kupować uczulonym na smoki (oj, dużo ich tu jest).

Dlaczego kupić?
Bo to porządnie napisana, interesująca książka (a zapowiadane są jeszcze dwa następne tomy!)

Autor: Ewa Białołęcka
Tytuł: Kamień na szczycie
Wydawnictwo: Runa
Cena: 24,50 zł
Termin: październik 2002

Na scenę wraca Mistrz

Istnieje specjalna kategoria „książek wyczekiwanych". Należą do niej kolejne tomy popularnych cykli, a także pozycje zapowiadane, często (choć nie zawsze) wiązane ze znanymi nazwiskami. Takie, o których wieść gminna (mająca najwyraźniej dostęp do maszynopisów) głosi, że staną się wydarzeniem. „Narrenturm" Andrzeja Sapkowskiego niewątpliwie należy do tej drugiej kategorii. Bo też istotnie, sporo się na tę powieść naczekaliśmy. No, ale było na co. Autor już od dawna w rozlicznych wywiadach lojalnie uprzedzał czytelników, by nie spodziewali się drugiego wiedźmina. Faktycznie, jeśli przyjrzysz się głównemu bohaterowi „Narrenturm", Reinemarowi/Reynevanowi de Bielau/z Bielawy, odkryjesz szybko, że trudno o postać mniej do Geralta podobną. Za to z Jaskrem łączy młodzika całkiem sporo – i to bynajmniej nie tylko zdecydowane upodobanie do płci niewieściej. Masz zatem mocno niebohaterskiego bohatera, żyjącego w świecie, który z początku budzić może pewną konsternację, bo przez pierwszych kilkadziesiąt stron wygląda mało fantastycznie. Zresztą cóż jest fantastycznego w Śląsku z początku XV wieku? Spieszę jednak uspokoić: stopniowo elementy fantastyczne zaczynają przenikać materię z pozoru czysto historyczną i tworzyć z nią harmonijną całość. Dodajmy do tego przygody rodem z powieści awantur-



niczej, typową dla Sapkowskiego żonglerkę językiem i równie charakterystyczne dla niego poczucie humoru. W efekcie otrzymasz kawał solidnej pisarskiej roboty. Metodą hollywoodzką można by ją opisać jako zgrabne połączenie „Imienia róży" z Harrym Potterem. Uwaga – lepiej nie siadać do lektury, mając w planach coś pilnego, bo „Narrenturm" wciąga, oj, wciąga... I ani się obejrzysz, jak – niemała przecież, bo licząca z przypisami prawie 600 stron – powieść dobiega końca, a tobie znów pozostaje czekać na zapowiadany tom drugi i trzeci. Ech, te wyczekiwane książki...

Dla kogo to jest?
Dla wszystkich miłośników fantastyki i innych wielbicieli twórczości Andrzeja Sapkowskiego.

Komu dać?
Dobra na prezent dla wszystkich czytelników fantasy.
Nie kupować fanatykom „Wiedźmina" (nie ma z nim nic wspólnego).

Dlaczego kupić?
Bo będą jeszcze dwa tomy, a do powieści z przyjemnością będziesz wracać.

Autor: Andrzej Sapkowski
Tytuł: Narrenturm
Wydawnictwo: superNOWA
Cena: 37,50 zł
Termin: październik 2002



Król znowu straszy

Stephen King zapowiada definitywny koniec kariery pisarskiej. Szkoda, bo nawet w słabszej formie nie spada poniżej pewnego poziomu. A King ze zbioru „Wszystko jest względne" jest w formie całkiem niezłej. Zgromadził w nim czternaście wcześniej publikowanych tekstów, które opatrzył wstępem i komentarzami, jak zwykle u Kinga interesującymi nie tylko dla zagorzałych fanów. Same opowiadania są bardzo zróżnicowane i pochodzą z różnych źródeł. Na przykład jest wśród nich „Jazda na kuli", po raz pierwszy opublikowana w Internecie, są teksty przeznaczone na nagrania audio opowiadania z czasopism, a jedno, „Siostrzyczki z Elurii", zostało napisane specjalnie do słynnej antologii „Legendy". Łączy je osoba autora i fakt, że każde (no, może poza ostatnim „Szczęśliwą monetą") na swój sposób przywołuje grozę w najróżniejszych jej odmianach.

King prowadzi cię w miejsca, które znasz – do lasów stanu Maine, krainy Mrocznej Wieży, w zakamarki umysłu i duszy bohaterów. Czasem bywa przewrotny, czasem po prostu dobrze się bawi. Widać w tych historiach miłość do gatunku, któremu – mimo kilku skoków w bok do krainy mainstreamu – pozostał wierny. Z łatwością znajdziesz w nich też aluzje i swoisty hołd złożony wielkim gatunku – Poemu („W sali egzekucyjnej" nieodparcie kojarzy się wszak ze „Studnią i wahadłem"), Kafce, Lovecraftowi. Warto sięgnąć po ten zbiór, by zobaczyć, jak pięknie radzi sobie King z krótkimi formami, mimo iż jego specjalnością pozostają powieści, których w żadnym razie krótkimi nazwać się nie da.

Dla kogo to jest?
To książka nie tylko dla fanów Kinga (zresztą im nie ma jej co polecać, bo i tak przeczytają), ale też dla innych, pragnących poznać styl króla literackiej grozy i sprawdzić, czym to się je. Oby mieli mocne żołądki.

Komu dać?
Doskonały prezent dla miłośników horroru. To jest zdecydowanie to!

Dlaczego kupić?
Bo to porządna literatura, która wyszła spod pióra mistrza gatunku.

Autor: Stephen King
Tytuł: Wszystko jest względne
Wydawnictwo: Prószyński i S-ka
Cena: 39,90 zł
Termin: październik 2002

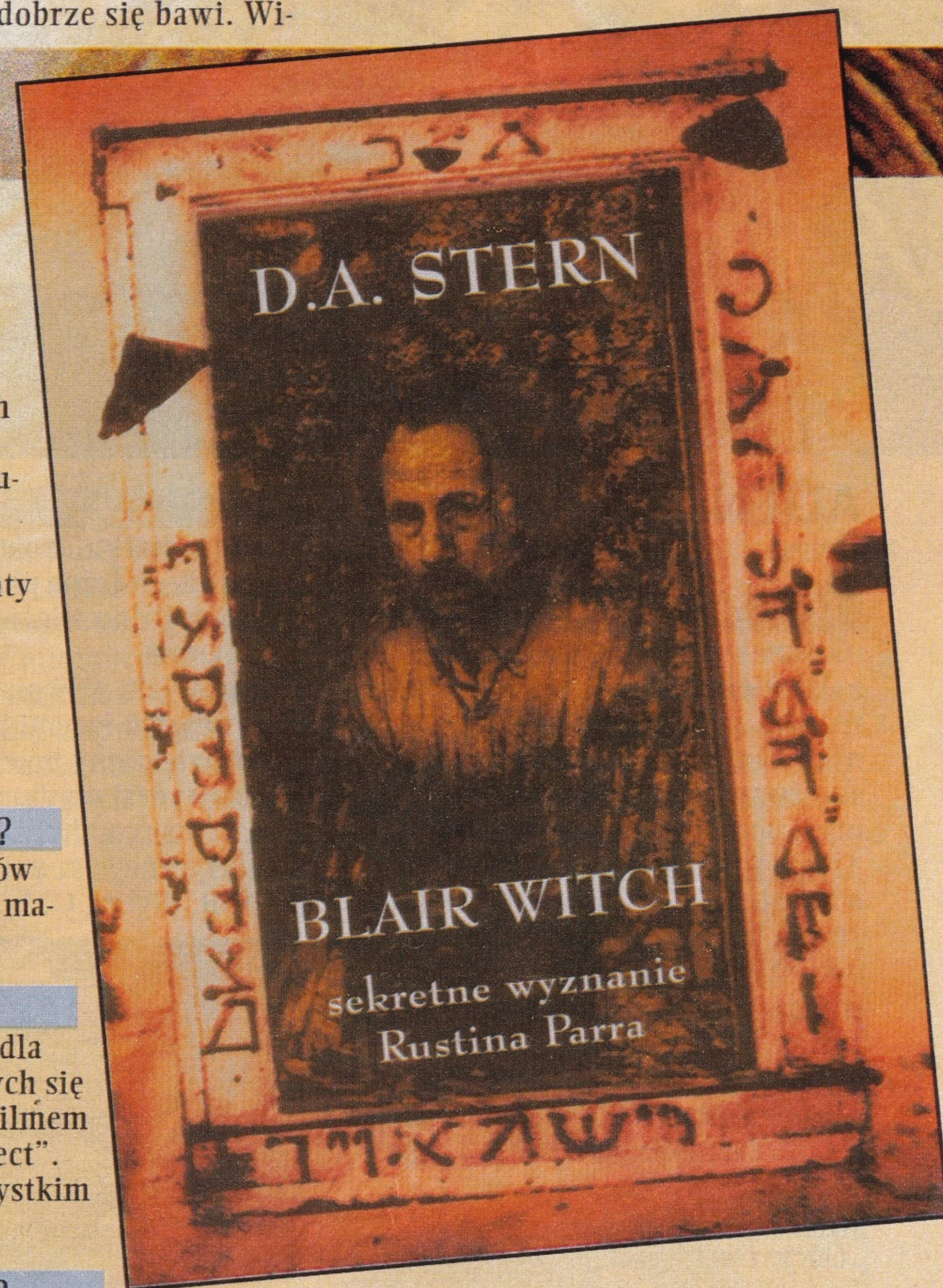
Filmowe czytadło

Mało jest na naszym rynku książek, rzekłabym, około filmowych, poza nieśmiertelnymi „Gwiezdnymi wojnami". Wersje powieściowe scenariuszy jakoś się u nas nie przyjęły, próby rozbudowania świata filmów i seriali także. Tym ciekawszym eksperymentem wydaje się „Blair Witch". „Sekretne wyznanie Rustina Parra" D. A. Sterne'a, mała (niecałe 200 stron) książeczka, rozbudowująca legendę tytułowej wiedźmy z Blair, znanej z kasowego (u nas nieco mniej, ale zawsze) filmu i jego kontynuacji. Jeśli jednak ktoś liczy na to, że dowie się w końcu, kim – bądź czym – była wiedźma, jakimi mocami dysponowała i czemu zabijała, srodze się zawiedzie. Tajemnica pozostaje tajemnicą. Nie zmienia to faktu, że „Blair Witch" może zainteresować. Trudno to nazwać książką z jakimikolwiek ambicjami, natomiast jako bezpretensjonalna, niewymagająca skupienia i nie nadwerężająca umysłu rozrywka sprawdza się nieźle. Klasyczna konstrukcja horroru — bohater badający tajemnicze sprawy przybywa, by spotkać się ze świadkiem, ale zachodzą komplikacje. Miłośnicy filmu oczywiście wiedzą, że głównym wątkiem książki będzie historia tytułowego Rustina Parra, pustelnika z Burkitsville, który na początku lat czterdziestych zamordował ośmioro dzieci. I tak jest rzeczywiście, tu akurat nie ma niespodzianki. Kryją się one gdzie indziej i nie będę ich psuła, bo przecież takie książki czytuje się właśnie wyłącznie dla treści, a zdradzenie puenty całkowicie psuje lekturę. Czytadło, ale sympatyczne. W sam raz, by się zrelaksować.

Dla kogo to jest?
Dla wiernych fanów wiedźmy z Blair i maniaków horrorów.

Komu dać?
Dobra na prezent dla ludzi interesujących się magią, czarami i filmem „Blair Witch Project". Nie kupować wszystkim innym.

Dlaczego kupić?
Bo na naszym rynku rzadko pojawiają się książki objaśniające świat wykreowany w filmie i jest to miła i zgrabna opowieść grozy, która ucieszy każdego miłośnika tego gatunku.



Autor: D.A.Stern
Tytuł: Blair Witch. Sekretne wyznanie Rustina Parra
Wydawnictwo: Zysk i S-ka
Cena: 25 zł
Termin: listopad 2002

Gdy zaczyna się koszmar...

Kamil Śmiałkowski

Los wszystkich filmowych okropności z czasem jest taki sam. Łagodnieją... Bo na dłuższą metę nie da się pogodzić dwóch spraw – strachu przed potworami i kina. Boimy się nieznanego, a jeśli coś jest opisane, czy nakręcone, to już nie jest takie straszne. Najbardziej przerażające potwory obłaskawia się właśnie przez ich dokładne wyobrażenie. A trudno o lepsze wyobrażenie niż kilkuczęściowy cykl filmów.

Nic więc dziwnego, że do dziś pamiętamy stwory z prozy Lovecrafta. Dlaczego, bo nie wiemy jak one wyglądały. Mistrz grozy, zamiast je opisywać z detalami koncentrował się na obrazach osób, które na ich widok z przerażenia traciły zmysły, by już nigdy ich nie odzyskać. Jeśli nie pokażesz potwora, będzie on straszniejszy. Ponoć na ten sam pomysł wpadł Steven Spielberg, który kręcąc Szczęki miał zamiar przez cały film ani razu nie pokazać rekina. Byłoby naprawdę strasznie. Ale producenci wymogli na nim rekina, a gdy raz zaczął pokazywać, to już mu tak zostało na resztę życia.

Oto więc subiektywnie wybrana galeria potworów, które pokazały się w filmach i przez moment wywołały dreszczyk emocji, ale dziś z pewnością, jak wszyscy starzy znajomi, wywołują tylko dreszczyk wspomnień.

ALIEN

Kto to jest?

Gatunek drapieżnych stworzeń z dalekiego kosmosu – ich budowa, rozwój, zwyczaje są tak różne od znanych nam istot, że ludzie wciąż zaskakiwani podczas konfrontacji nie mieli początkowo żadnych szans. Alieny to czysty instynkt zabijania, odpowiednikiem krwi w ich organizmach jest żrący kwas, rozwój osobnika składa się z kilku odrębnych etapów, a ich większe grupy zorganizowane są (jak nasze pszczoły) w gniazda z królową, która składa jaja i robotnicami, które ją ochraniają, dostarczają pożywienia itp.

Filmografia

„Obcy: Ósmy pasażer Nostromo“
USA 1979, reż. Ridley Scott
„Obcy: Decydujące starcie“
USA 1986, reż. James Cameron
„Alien 3“
USA 1992, reż. David Fincher
„Alien Resurrection“
USA 1997, reż Jean-Pierre Jeunet

Ofiary

Załoga statku „Nostromo", jedna kolonia kosmiczna plus oddział komandosów, jedno więzienie i jedna stacja naukowa.

Strach, jaki wywołały (zwłaszcza za pierwszym razem) kosmiczne bestie zawdzięczamy przede wszystkim ich nadzwyczaj oryginalnym projektom plastycznym. Były one dziełem ekscentrycznego szwajcarskiego plastyka – H.R. Gigera. Obłe kształty, brak oczu, podwójne szczęki, śluz wciąż z nich spływający – w sumie składało się to na obraz najbardziej nieziemskiego potwora w historii kina. Kiedy jednak przyjrzeliśmy mu się już dokładnie w finale pierwszego filmu (mimo, że uwagę od Obcego odciągała Sigourney Weaver w skąpych majteczkach), to za drugim razem zamiast strachu i tajemnicy trzeba było się skoncentrować na strzelaninie. Którą świetnie wyreżyserował James Cameron.



Obcy, oczywiście, natychmiast przeskoczyli do innych gatunków popkultury: w książkach łatwo zajęli Ziemię, w komiksach walczyli z ludźmi (Batman), robotami (Terminator) i innymi kosmitami (Superman), pojawiali się w najróżniejszych czasach i miejscach. Ale co najważniejsze napotkali na swej drodze inny kosmiczny gatunek – Predatorów (p. osobna opowieść). Historie o konflikcie tych dwóch ras, często z mimowolnym udziałem grupki ludzi, zdobyły wielką popularność. Do dziś powstało już kilkadziesiąt komiksów, seria gier komputerowych i coraz głośniej przebąkuje się o filmie fabularnym „Aliens vs Predator".

FRANKENSTEIN

Kto to jest?
Frankenstein to najstarszy z prezentowanych tu potworów, bo jego korzenie sięgają XIX w. Wtedy to pewna pani – Mary Shelley napisała powieść pod tytułem Frankenstein, opowiadającą o eksperymencie z ożywieniem martwego ciała. Stworzona tak istota nie była jednak człowiekiem i nie została też przez ludzi zaakceptowana. Zaczęła więc się mścić na swym twórcy. Pierwsze filmy o nim to absolutny klasyk gatunku. A charakteryzacja, jaką wymyślono dla odtwarzającego rolę potwora Borisa Karloffa do dzisiaj poraża i przeraża.



Filmografia (wybrana):
„Frankenstein"
USA 1931, reż. James Whale
„Narzeczona Frankensteina"
USA 1935, reż. James Whale
„Syn Frankensteina"
USA 1939, reż. Rowland V. Lee
„Mary Shelley's Frankenstein"
USA 1994, reż. Kenneth Brannagh

Ofiary
We wszystkich filmach zbierze się tego spora wioska, ale zwykle jednorazowo było to kilka osób zabitych niechcący, a potem jeszcze kilka w ramach zemsty, bądź obrony koniecznej.
Frankie nigdy nie był przesadnie sympatyczny. Duży, brzydki, niestarannie pozszywany, ale nie to budziło ludzki strach. Jak zwykle, chodziło o element odmienności. Nikt nie mógł przewidzieć jego zachowań, reakcji, on sam często nie był świadomy własnej ogromnej siły, co prowadziło do tragedii. Kiedy widział, że ktoś się go boi, reagował jeszcze gwałtowniej, co z kolei budziło jeszcze większe przerażenie. I taka spirala strachu w oczywisty sposób prowadziła do tragedii. Imię Frankenstein, które z czasem przylgnęło do monstrum początkowo było nazwiskiem jego twórcy, a dzieło nazywano po prostu potworem. Klasyczny kinowy Frankenstein był jedną z gwiazd przedwojennego horroru (obok Draculi i człowieka-wilka). Potem jednak często wracał zarówno w nowych wersjach serio, jak i parodiach („Młody Frankenstein" Mela Brooksa). Ciekawostką może być fakt, że w jednej z ekranizacji (The Bride) w rolę barona Frankensteina, twórcy potwora, wcielił się słynny piosenkarz Sting.



FREDDIE KRUEGER

Kto to jest?
Cechy charakterystyczne: stary kapelusz, brudny i zniszczony sweter w czarno-czerwone pasy, poparzona twarz i specjalna rękawica z nożami na końcu każdego z palców. Oto morderca ze snów – Freddie Krueger, najpopularniejszy potwór wykreowany w horrorach lat osiemdziesiątych. Morderca małych dzieci, który osaczony i spalony przez zrozpaczonych rodziców wraca po śmierci w snach nastolatków. Wraca, by ich w różny wymyślny sposób mordować, zwykle w finale wykorzystując swą charakterystyczną rękawicę. Podczas kolejnych sekwencji mordów poznajemy makabryczne poczucie humoru Freddiego, który uwielbia najpierw podroczyć się ze swoimi ofiarami.

Filmografia (wybrana)
„Koszmar z ulicy Wiązów"
USA 1984, reż. Wes Craven
„Koszmar z ulicy Wiązów 3: Wojownicy snu"
USA 1987, reż. Chuck Russell
„Freddy nie żyje - koniec koszmaru"
USA 1991, reż. Rachel Tatalay
„Nowy koszmar Wesa Cravena"
USA 1994, reż. Wes Craven

Ofiary
W sumie kilkudziesięciu nastolatków, zwykle mających problemy ze snami. Kluczem do straszności, a co za tym idzie, popularności Kruegera była zabawa ze snami. Wszyscy odczuwamy irracjonalną obawę przed skrzyżowaniem się rzeczywistości i świata naszych marzeń sennych. Pomysł na tego potwora sprytnie ten fakt wykorzystywał. Walczący z nim nastolatkowie (a za nimi kinowi widzowie) nie wiedzieli nigdy, czy to co przeżywają to rzeczywistość, czy sen, w który właśnie zapadli. Jak przystało na reguły sennych koszmarów, Krueger był nie do zniszczenia i co kilka lat powracał w kolejnych częściach filmu. Do tej pory pojawił się już siedmiokrotnie, a od jakiegoś czasu trwają prace nad obrazem „Freddy vs Jason" w którym ma on stanąć naprzeciwko innemu pogromcy amerykańskich nastolatków – bohaterowi cyklu „Piątek trzynastego". Pytanie tylko, czy postacie te nie dojdą szybko do porozumienia i zamiast ze sobą konkurować, nie zaczną współpracować w szlachtowaniu młodzieży?

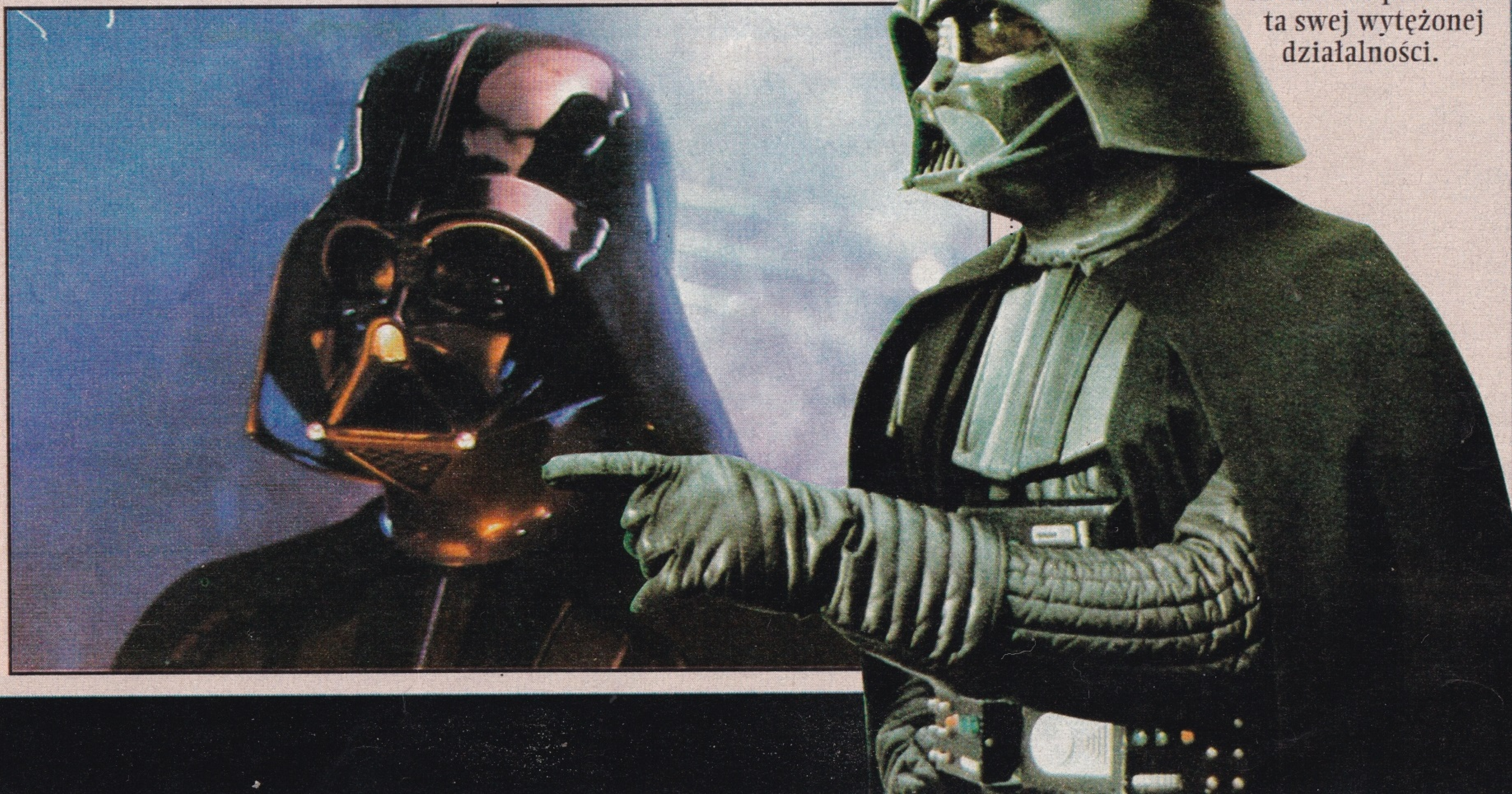


DARTH VADER

Kto to jest?
Lekko wzorowany na komiksowym przeciwniku Fantastycznej Czwórki, Dr Doomie, facet, który sterroryzował obszar wielkiego kosmicznego Imperium. Po wypadku odniesionym w młodości, dużą część jego organizmu zastąpiły części mechaniczne. Jego funkcje życiowe – oddychanie i odżywianie – są podtrzymywane przy pomocy maszyn. Całość trzyma w kupie złowroga energia Ciemnej Strony Mocy, więc za każdym razem, kiedy Vader chce zrobić jakiś dobry uczynek, natychmiast gorzej się czuje. Oczywiście dla równowagi, każde zabicie kogoś siłą woli, czy bardziej standardowymi metodami, wprawia go w świetny humor. Jest mroczną emanacją czystego zła i budzi wielki lęk zarówno wśród przeciwników, jak i podwładnych. Jak wielu ewoluujących czarnych bohaterów, przechodzi na stronę dobra podczas konfrontacji z jeszcze gorszą postacią. Ale co ludzi wystraszył, to jego.

Filmografia:
„Gwiezdne Wojny"
USA 1977, reż. George Lucas
„Imperium kontratakuje"
USA 1980, reż. Irvin Kershner
„Powrót Jedi"
USA 1983, reż. Richard Marquand

Ofiary
dziesiątki podwładnych, setki rebeliantów i (jak ogólnie wiadomo) tysiące rycerzy Jedi, których wytropił i wymordował w całej Galaktyce. Vader straszył od pierwszego wejrzenia: swoim wystudiowanym imagem – czarna powiewająca peleryna, zamknięty wypolerowany czarny hełm, niski głos i złowieszczy świszczący oddech. Każda demonstracja jego mocy - zarówno duszenia siłą woli, jak i walki na świetlne miecze budziła grozę i pozostawiała wrażenie, że jest on niezatrzymywalną maszyną do zabijania. Że magia ta działa do dziś najlepszym dowodem jest kilkuletnia córka moich znajomych, która pasjami ogląda „Star Wars" z ojcem, a kiedy raz mama nie chciała jej puścić kasety z tym filmem, dziecko spojrzało na nią ze zrozumieniem i powiedziało: „Co, też się boisz tego w hełmie?" Niestety, w przeciwieństwie do innych klasycznych potworów, Darth Vader przed śmiercią przechodzi na stronę dobra. Wybaczmy mu to jednak w imię zasług, jakie miał na polu straszenia nas przez lata swej wytężonej działalności.



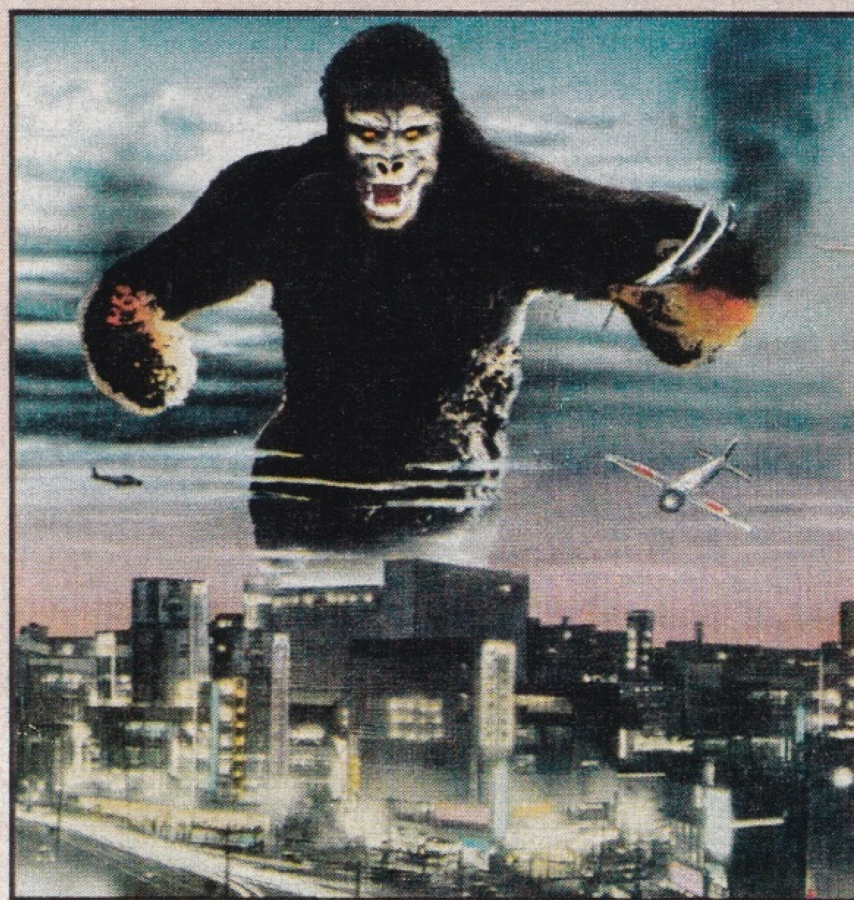
KING KONG

Kto to jest?

Duża małpa. Bardzo duża małpa. Taka wielka, że aż strach. Wymyślona przez Amerykanów w latach trzydziestych fabuła jest słynna do dziś, a wtedy przeraziła wszystkich. Pomysł był prosty – ogromna bestia schwytana w dżungli uwalnia się z niewoli w Nowym Jorku i terroryzuje miasto. Do tego niekonwencjonalny wątek miłosny: wielka małpa plus mała blondynka – efekt przerósł najśmielsze oczekiwania! I tak kilkunastometrowa bestia trafiła na zawsze do panteonu filmowych bohaterów.

Filmografia (wybrana)

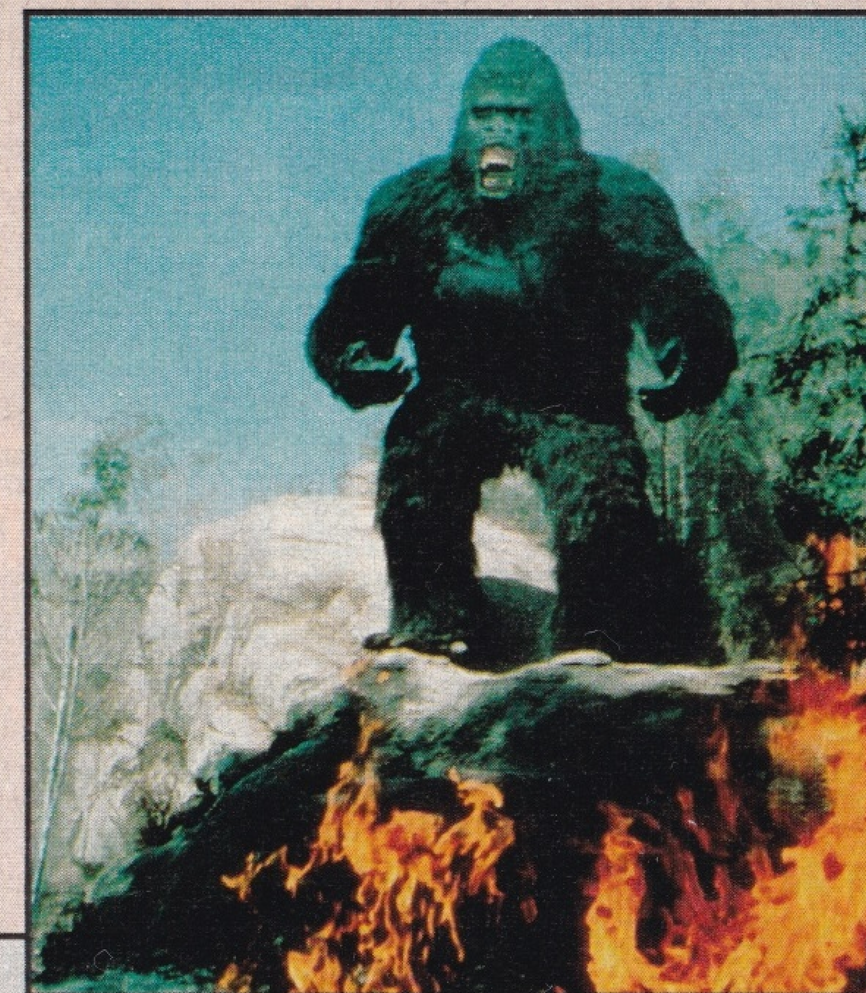
„King Kong"
USA 1933, reż. Merian C. Cooper
„Syn Konga"
USA 1933, reż. Ernest B. Schoedsack
„King Kong"
USA 1976 reż. John Guillermin



Ofiary

King Kong nie zabijał dla przyjemności, a tylko w obronie własnej. Nie było więc tego sporo, ot może w sumie setka ludzi (głównie siły mundurowe i kilkunastu zbyt ciekawskich gapiów). A po co było tak blisko podchodzić?

Małpa straszyła przede wszystkim rozmiarem i faktem biegania samopas. Poza tym było to przecież zwykłe zwierzę. A my boimy się dzikich zwierząt na wolności, zwłaszcza jeśli ta wolność ma miejsce tuż koło naszego domu. A kiedy zwierzę jest większe od rzeczonego domu, robi się naprawdę nieprzyjemnie. King Kong nie pojawił się w kinie raz. Po wielkim sukcesie jeszcze w tym samym roku nakręcono kontynuację, czterdzieści lat później pojawił się wielkobudżetowy remake, a po drodze sprzedano licencję Japończykom, którzy z wielką ochotą włączyli małpę do swego panteonu potworów i dzięki temu zaistniało kultowe dziś dzieło „Godzilla vs King Kong"





PREDATOR

Kto to jest?

Kosmiczny drapieżca, który upodobał sobie naszą planetę jako teren polowania. Dla tej rasy stworzeń z innego świata łowy są sensem istnienia. Im bardziej wymagający jest przeciwnik (ofiara) tym większy zaszczyt i splendor wynika z jego pokonania. W kinach mogliśmy oglądać dwie wyprawy Predatorów na Ziemię – obie zakończone porażką. Za pierwszym razem nie do przejścia okazał się Arnold Schwarzenegger, a za drugim Danny Glover. Jednak to może efekt tendencyjnej ludzkiej kinematografii i w filmach nakręconych na ich planecie wyprawy na Ziemię mają zupełnie inny bilans...

Filmografia

„Predator"
USA 1987, reż. John McTierman
„Predator 2"
USA 1990, reż. Stephen Hopkins

Ofiary

Kilkadziesiąt osób, zarówno żołnierzy służb specjalnych, policjantów, jak i cywilów.

Co w Predatorze przerażało? Wszystko, póki był niewiadomą. Potrafił stać się niewidzialny, miał dziwną kosmiczną broń nieznanego przeznaczenia, a kiedy zdjął hełm okazało się, że pysk ma ohydny jak rzadko. Niestety wszystkie elementy tworzące nastrój w pierwszym filmie, za drugim razem stały się oczywiste i jakiekolwiek lęki zamieniły się w proste obserwowanie pojedynku: nasz glina kontra szumowina z kosmosu.

Kosmiczny łowca nad wyraz dobrze zadomowił się w komiksach. Według rysowanych przygód Predatorzy odwiedzali nas w najróżniejszych czasach i miejscach: podczas I wojny światowej i na Dzikim Zachodzie, na Syberii, w bagnach Louizjany i na seansie kina trójwymiarowego. Równoległym i jeszcze popularniejszym motywem komiksów z Predatorami były ich spotkania z najróżniejszymi słynnymi bohaterami, m. in. z Batmanem (trzykrotnie), z Tarzanem, z Sędzią Dreddem, a przede wszystkim z Alienami – innymi kosmicznymi potworami.





GODZILLA

Kto to jest?

Zdecydowanie największa postać w dzisiejszej galerii. Przebudzony i podrasowany przez wybuchy jądrowe prehistoryczny jaszczur, który w latach pięćdziesiątych zaczął pustoszyć japońskie wyspy. Godzilla początkowo, zanim stała się maskotką, była wcieloną klęską żywiołową – szła i niszczyła wszystko na swojej drodze. Żadna ludzka siła nie mogła jej zatrzymać. Dopiero efekty skomplikowanych eksperymentów były w stanie ją ujarzmić, czy wręcz zabić. Jednak publiczność spragniona scen zniszczeń wymogła wskrzeszenie potwora i pojawiał się on w kolejnych filmach. Coraz częściej jednak, zamiast koncentrować się na dewastacji, musiał walczyć z jakimś innym wielkim i potwornym przeciwnikiem. Z czasem powstało spore bestiarium wrogów i kolegów Godzilli z którymi odbywała w kolejnych filmach niekończące się sparringi niszcząc przy okazji wszystko co było w okolicy, zwłaszcza gustując w sporych miastach.

Filmografia (wybrana)

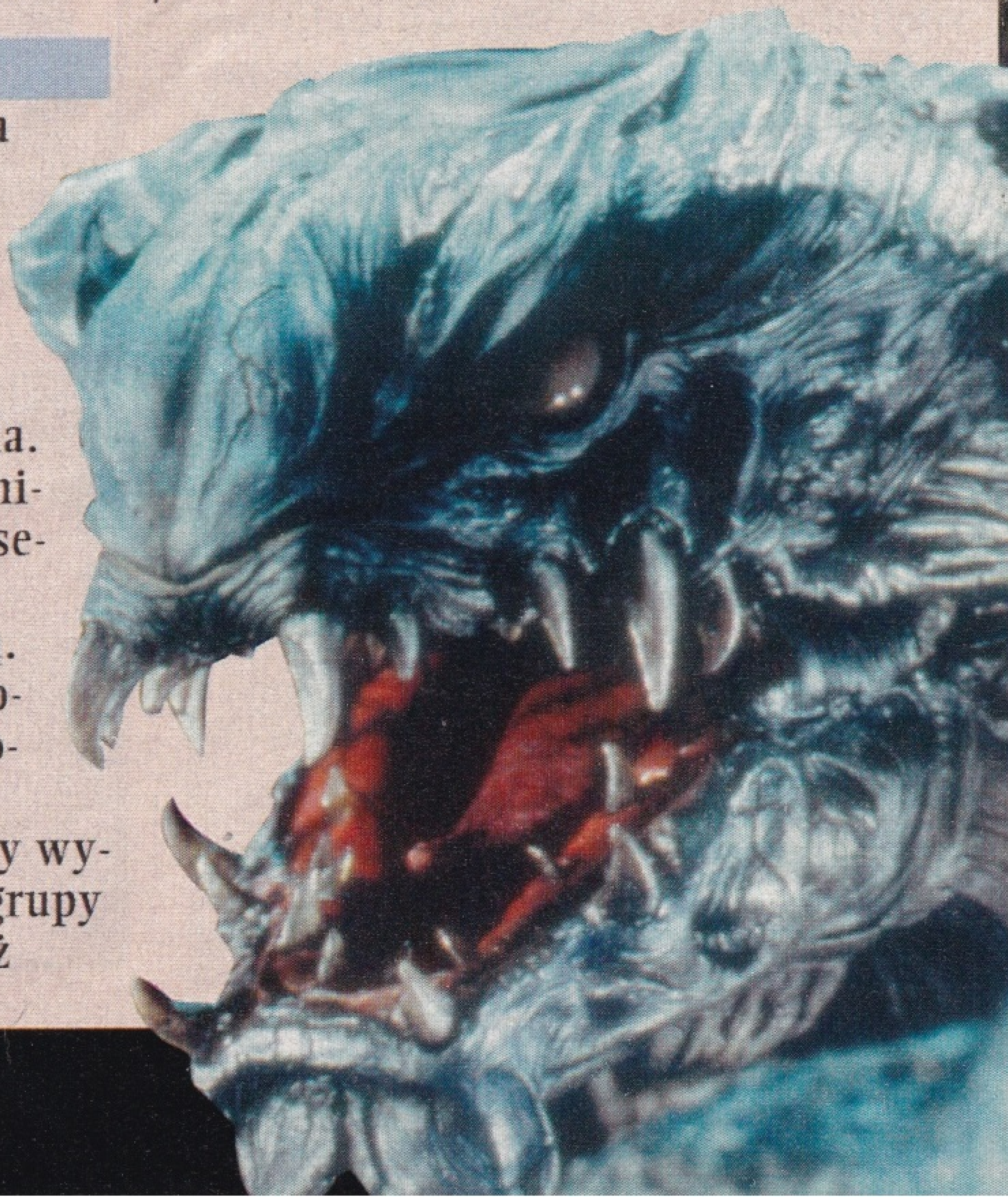
„Godzilla"
Japonia 1955, reż. Inoshiro Honda
„Terror Mechagodzilli"
Japonia 1974, reż. Jun Fukuda
„Godzilla vs King Ghidorah"
Japonia 1996, reż. Kazuki Omori
„Godzilla"
USA 1998, reż. Roland Emmerlich

Ofiary

Sumując wszystkie dwadzieścia kilka filmów można chyba mówić o setkach tysięcy ofiar. Poza jedną nowojorską wycieczką, byli to głównie Japończycy. W Godzilli przerażał rozmiar i niemożność jej powstrzymania. Wymyślne twory ludzkiej techniki: czołgi, samoloty, rakiety, lasery, okazywały się nieskuteczne w konfrontacji z potężną istotą. Jednak bestia szybko się udomowiła. Jej pojedynki z innymi potworami wyrobiły jej opinię „obrońcy Ziemi" i spowodowały wytworzenie sporej odnawialnej grupy miłośników. Odnawialnej, gdyż z pewnością, co bardziej zdeterminowani z nich próbowali się zbliżać do potwora, co zwykle kończyło się rozdeptaniem (oczywiście przez nieuwagę).

Filmowcy kilkakrotnie usiłowali wrócić do wizerunku klasycznej Godzilli – bezwzględnego niszczyciela, ale za każdym razem po kilku filmach bestia jakoś łagodniała. Inaczej rzecz się ma z jednorazową wersją amerykańską – niesympatyczna i za bardzo naturalistyczna Godzilla (zamiast tradycyjnego japońskiego człowieka w gumowym kostiumie, stworzono ją za pomocą animacji komputerowej) nie zdobyła ani fanów, ani tym bardziej statusu kultowego.

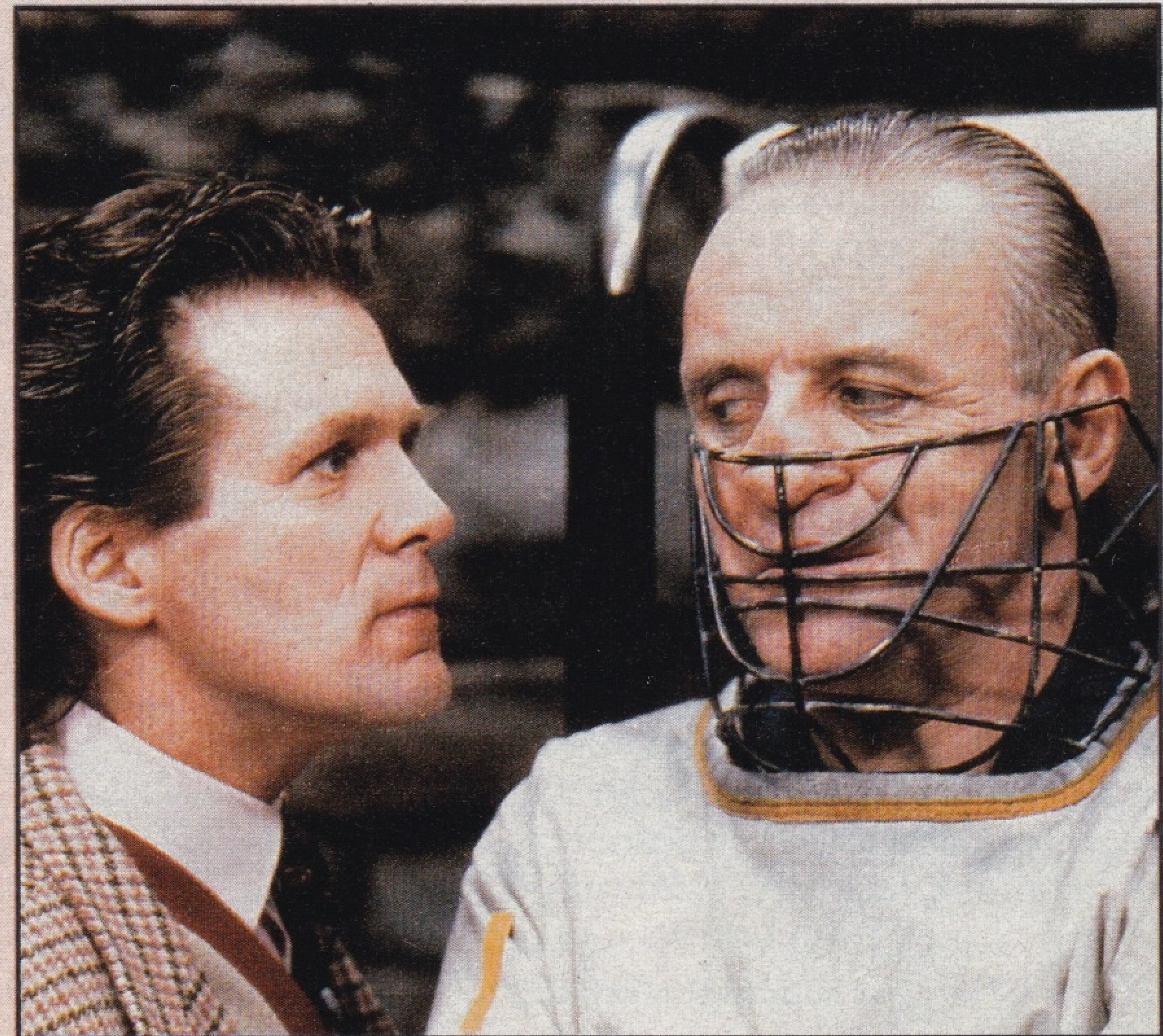




HANNIBAL LECTER

Kto to jest?

Jedyny wśród tej gromadki przedstawiciel klasycznego gatunku ludzkiego. Hannibal jest człowiekiem, ale jest równocześnie tak przerażająco nieludzki, że zasłużył na miejsce w galerii potworów. To wybitny psychiatra, który lecząc najróżniejszych psychopatów i seryjnych morderców nie ujawniał się z faktem, że sam jest najgroźniejszym i najbardziej makabrycznym z nich. Lecter uwielbiał pitrasić w kuchni, a jego bardzo oryginalnym hobby, było przyrządzanie dań z ludzkiego mięsa. Oczywiście nie tylko dla siebie! Hannibal Cannibal (tak nazwała go potem prasa) – często zapraszał i podejmował nim gości, choć nie zwykł zdradzać im tajemnic menu. Postać ta pojawiła się pierwotnie w literaturze – w trzech powieściach Thomasa Harrisa (Czerwony Smok, Milczenie Owiec, Hannibal), które zostały zekranizowane (pierwsza nawet dwukrotnie).



Filmografia

„Łowca"
USA 1986, reż. Michael Mann
„Milczenie owiec"
USA 1991, reż. Jonathan Demme
„Hannibal"
USA 2001, reż. Ridley Scott
„Czerwony smok"
USA 2002, reż. Brett Ratner

Ofiary

kilkanaście osób, głównie wykorzystywanych na doraźne potrzeby kulinarne. Aż strach pomyśleć, co by było, gdyby wpadł na pomysł robienia przetworów.

Lecter to bestia w ludzkiej skórze. Nadzwyczaj inteligentny erudyta i esteta, który okazuje się kanibalem. Przerażający w nim jest (zwłaszcza w wersji filmowej w wykonaniu Anthony'ego Hopkinsa) niezwykły spokój. Wiemy, że pod tą maską kryje się wulkan złej energii i kilka razy widzimy jak ta energia się uwalnia.

Przede wszystkim jednak sztywniejemy ze strachu na myśl, że tak zły i równocześnie wyrafinowany przestępca może na nas spojrzeć. I zobaczyć w nas jakieś ciekawe danie. A wtedy wiemy, że nic go nie powstrzyma.

Popularność Hannibala jest trudna do wyjaśnienia. Może to sympatia i podziw, jaki podświadomie czujemy do kogoś, kto przerasta nas pod wieloma względami (inteligencja, oczytanie, bezwzględność, dobry smak). Postać wykreowana przez Harrisa była strzałem w dziesiątkę, dopóki nie spróbował on w trzeciej powieści pt. „Hannibal" w jakiś sposób uczłowieczyć Lectera dopisując mu m.in. trudne dzieciństwo (okupanci zjedli siostrę doktorka!). To był błąd. Siła tej postaci tkwi w tym, że jest nieludzka. I taka powinna zostać.



Tekst: Jolanta Lisowska

FANTASTYCZNY PRZEWODNIK po stacjach telewizyjnych

EDWARD NOŻYCORĘKI

- 11.12, TV 4, Śr., g. 23.45
- powtórka: 12.12, Czw., g. 20.00
- Baśń Fantasy, USA, 1990;
- reż. Tim Burton;
- wyst. Johnny Depp, Winona Ryder, Dianne Wiest;

Fabuła
Właściciel ogromnego zamczyska powołuje do życia niezwykłego chłopca – cyborga Edwarda. Ten jednak zamiast dłoni, ma nożyce. Po śmierci swego twórcy chłopiec rusza w świat. Trafia na przedmieścia pobliskiego miasteczka. Wkrótce zostaje ogrodnikiem i fryzjerem. Tworzy najwymyślniejsze rzeźby oraz fryzury. Nikt jednak nie próbuje się z nim zaprzyjaźnić. Jedynie energiczna akwizytorka kosmetyków okazuje mu współczucie i zaprasza, by zamieszkał z jej rodziną. Czy znajdzie bratnią duszę?

Dla kogo?
Kino familijne

Zalety
„Edward Nożycoręki" to futurystyczna, pełna czarnego humoru opowieść o samotności. Film został zrealizowany wg scenariusza, który powstał na podstawie dziecięcej wizji Tima Burtona, jednego z najoryginalniejszych reżyserów współczesnego kina. Obraz został owacyjnie przyjęty przez publiczność na całym świecie i ugruntował pozycję Burtona jako specjalistę od filmów „niekonwencjonalnych". Tim Burton zaangażował do roli głównej J. Deepa, który dzięki znakomicie zagranej roli Edwarda rozpoczął swą wielką karierę.

PIĄTEK TRZYNASTEGO

- 13.12, TVN Siedem, Pt., g. 23.00;
- Horror, USA, 1980;
- reż. Sean S.Cunningham;
- wyst. Betsy Palmer, Adrienne King;

Fabuła
Pierwsza z siedmiu części mrożącego krew w żyłach horroru, który rozgrywa się wciąż w tej samej przeklętej okolicy, nad leśnym jeziorem Crystal Lake. Organizowane są tutaj letnie obozy dla młodzieży. Podczas kolejnych już wakacji powtarzają się tajemnicze brutalne morderstwa nastolatków.

Dla kogo?
Dla młodzieży

Zalety
Ten klasyczny horror stał się jednym z największych przebojów wideo w Polsce w latach 80. Ku zaskoczeniu twórców, okazał się wielkim hitem finansowym. Ciekawe, że przysłowiowy piątek 13 może być aż tak pechowy. Jest to pierwsza i najlepsza część głośnego cyklu.

DRACULA

- 13.12, HBO, Pt, g. 23.45;
- Horror, USA 1992;
- reż. Francis Ford Coppola;
- wyst. Winona Rider, Gary Oldman, Anthony Hopkins, Keanu Reeves;

Fabuła
Akcja filmu rozgrywa się w Transylwanii, w XV wieku oraz w XIX-towiecznym Londynie. Wojowniczy książę Vlad wyrusza na wyprawę krzyżową. Na zamku pozostawią ukochaną żonę Elisabetę. Fałszywe pogłoski o śmierci księcia sprawiają, że Elisabeta odbiera sobie życie. Gdy Vlad powraca na zamek, znajduje ją martwą. W rozpaczy przeklina Boga i staje się księciem Draculą, nieśmiertelnym wyznawcą szatana.

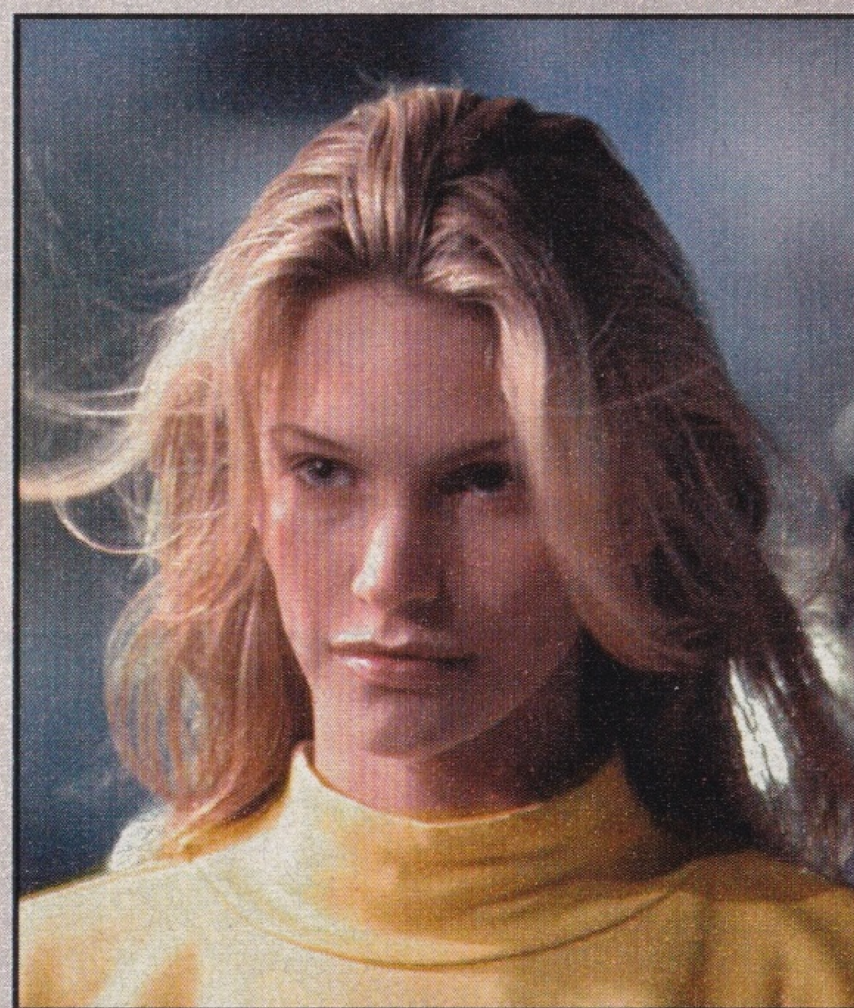
Dla kogo?
Dla dorosłych



Zalety
Widowiskowa ekranizacja powieści Brama Stokera „Dracula" z 1897 r. Stokera zainspirowały wspomnienia z młodości, gdy patrzył, jak u wrót portu Whitby tonie rosyjski szkuner „Dymitr". Emocje przelał na papier, opisując duszną atmosferę miasta i grozę zbliżającej się śmierci, choć w jego powieści zagłada przychodzi z rąk potworów wypijających krew. W filmie Coppoli oglądamy plejadę gwiazd. Muzykę napisał Wojciech Kilar. Pełen romantyzmu horror Coppoli otrzymał 4 nominacje do Oscara i zdobył 3 statuetki: za najlepsze kostiumy, najlepszą charakteryzację i najlepsze efekty dźwiękowe.

GATUNEK

- 14.12, Polsat, Sb, g. 22.15;
- Thriller science-fiction , USA, 1995;
- reż. Roger Donaldson;
- wyst. Ben Kingsley, Natasha Henstridge;



Fabuła
Dla reżysera Rogera Donaldsona, „Gatunek" jest pierwszą próbą zmierzenia się z science fiction. Dotychczas znany był raczej jako twórca zabawnych komedii obyczajowych: „Cadillac Man" i „Cocktail" oraz poprawnych thrillerów: „Bez wyjścia" i „Ucieczka gangstera". Największy radioteleskop świata, umieszczony w dżungli koło Arecibo na Puerto Rico wysłał w przestrzeń kosmiczną informację zawierającą charakterystykę wyglądu Ziemian i zapis ich kodu genetycznego. Naukowcom udaje się nawiązać kontakt z inną cywilizacją. Na naszą planetę dociera zapis obcego łańcucha DNA wraz z sugestią, by połączono go z ludzką komórką.

Dla kogo?
Dla dorosłych

Zalety
Jedna z najefektowniejszych realizacji tego typu ostatnich lat, z udziałem porażająco pięknej kanadyjskiej modelki, Natashy Henstridge w roli niepokonanej morderczyni z kosmosu. Walorem tego filmu są fantastyczne efekty specjalne.

RUDOWŁOSA SONJA

- 15.12, ALE KINO! Nd, g. 15.20
- Fantasy, USA/Holandia, 1985
- reż: Richard Fleischer
- wyst: Arnold Schwarzenegger, Brigitte Nielsen;

Fabuła
Czasy legend i mitów. Tytułowa Sonja wraz z kilkoma gladiatorami pod przewodnictwem Kalidora walczy o uratowanie świata. Jej śmiertelną przeciwniczką jest królowa Gedren, pragnąca zagłady Ziemi. Sonja ma także osobiste porachunki z demoniczną władczynią. To właśnie Gedren zabiła wszystkich jej najbliższych. Odwet nie będzie jednak należał do łatwych.

Dla kogo?
Dla młodzieży

Zalety
Film jest adaptacją prozy Roberta E. Howarda, klasyka fantasy („Conan"). W roli tytułowej zadebiutowała duńska modelka Brigitte Nielsen. Film ten jest jednym z najlepszych w całej jej karierze. Po doświadczeniach z rolą Conana Barbarzyńcy, znowu znakomicie się sprawdził Arnold Schwarzenegger. Muzykę do filmu napisał Enio Morricone. „Rudowłosa Sonja" to obowiązkowa pozycja dla wszystkich miłośników fantasy.



SZCZĘKI 3

✪ 18.12, TV 4, Śr., g. 23.45
✪ powtórka: 19.12, Czw., g. 20.00
✪ thriller, USA, 1983
✪ reż. Joe Alves
✪ wyst. Dennis Quaid, Bess Armstrong, Louis Gossett Jr.



Fabuła
Mike Brody pracuje w parku morskim na Florydzie. Trzyma się tu różne zwierzęta morskie, w tym rekiny, na których biolodzy prowadzą badania. Najnowszym nabytkiem parku jest młody, biały rekin. Nikt jednak nie wie, że poza nim w parku znajduje się także jego olbrzymia mamusia. Kiedy fakt ten wychodzi na jaw, jest już za późno.

Dla kogo?
Dla dorosłych

Zalety
„Szczęki 3" to thriller będący kontynuacją słynnych „Szczęk" (1975) Spielberga. Produkcja Joe Alvesa nie powtórzyła sukcesu pierwszej produkcji, ale ogląda się ją mimo wszystko w napięciu. Film powstał na podstawie powieści Petera Benchley i przystosowany był także do wyświetlania 3D.

STRAŻNIK CZASU

✪ 21.12, TVP 1, Sb, 23.30
✪ Science fiction, USA, 1994
✪ reż: Peter Hyams
✪ wyst: Jean-Claude Van Damme, Mia Sara, Ron Silver

Fabuła
Waszyngton, rok 2004. Ludzkość znalazła wreszcie sposób na podróże w czasie. Niestety pojawiły się także nowe formy przestępczości. By temu zapobiec, rząd USA powołał Urząd Ochrony Czasu, specjalną jednostkę wywiadowczą. Podczas rutynowej kontroli, jeden z członków jednostki odkrywa, że szef komisji kontrolującej Urząd dzięki pomocy skorumpowanych agentów, zdobywa środki na kampanię prezydencką, dyskretnie manipulując przeszłością. Walker postanawia się temu przeciwstawić. Gdy wybiera się w przeszłość, odkrywa kolejne wstrząsające fakty.

Dla kogo?
Dla dorosłych

Zalety
W przeciwieństwie do wielu innych filmów z udziałem Jeana- Claude'a Van Damme'a, „Strażnik czasu" podobał się nie tylko amatorom tzw. kina kopanego, lecz także krytykom. Wydarzenia następują po sobie szybko i bez przesadnego szacunku dla reguł logiki. Z drugiej jednak strony brutalną, krwawą rozprawę „jedynego sprawiedliwego" z przeważającymi siłami zła łagodzą sceny humorystyczne i wątek romantyczny pozbawiony ckliwego melodramatyzmu. Główną atrakcją filmu są sekwencje walki i efekty specjalne, ale Van Damme gra niespodziewanie przekonywująco. Chyba najlepsza rola tego aktora.

WŁADCA PIERŚCIENI

✪ 22.12, ALE KINO! Nd., g.15.00
✪ Animacja Fantasy, USA, 1978
✪ reż: Ralph Bakshi
✪ wyst: Christopher Guard, William Squire



Fabuła
Hobbit Frodo wraz z oddanymi, wiernymi przyjaciółmi wyrusza na daleką wyprawę. Celem misji jest jak najszybsze zlikwidowanie najgroźniejszego z Pierścieni Władzy, którymi chce zawładnąć demoniczny władca ciemności, Sauron. Frodo doskonale zdaje sobie sprawę, iż tylko ten pierścień zapewni nikczemnemu władcy całkowite panowanie nad światem.

Dla kogo?
Dla dzieci i młodzieży

Zalety
Animacja w reżyserii Ralpha Bakshiego jest adaptacją dwóch części trylogii J.R.R. Tolkiena: „Drużyna Pierścienia" i „Dwie wieże". „Władca Pierścieni", jak inne produkcje tego twórcy, jest mroczny i niepokojący. Część scen została zrealizowana metodą rotoskopowania. Bakshi połączył animowane tło i postacie z ujęciami aktorów zarejestrowanych zwykłą kamerą.



STRACENI

✪ 27.12, HBO Pt., g. 23.45
✪ Horror, USA 2001
✪ reż. J.S. Cardone
✪ wyst. Izabela Miko, Brendan Fehr

Fabuła
Sean dorabia w warsztacie samochodowym. Właśnie ma dostarczyć wspaniałą limuzynę klientce, która mieszka w Miami. Musi jednak nocować w podejrzanym motelu. Następnego dnia zabiera autostopowicza, Nicka, który ściga... grupę krwiożerczych wampirów. Po drodze do chłopców dołącza Megan, dziewczyna ukąszona i zainfekowana przez wampira. Sytuacja komplikuje się, gdy sam Sean zostaje zainfekowany.

Dla kogo?
Dla młodzieży

Zalety
Film utrzymany jest w stylistyce, która doskonale przemawia do młodego pokolenia i przypomina wideoklipy pokazywane w MTV. Szybka akcja, dużo napięcia, nastrojowe, mroczne krajobrazy, utalentowani aktorzy i dynamiczna muzyka.

KSIĘGA CIENI: BLAIR WITCH 2

✪ 28.12, HBO, So., g. 0.00
✪ Horror, USA, 2000
✪ reż. Joe Berlinger
✪ wyst. Kim Director, Jeffrey Donovan

Fabuła
Grupka młodych ludzi jedzie do Burkitsville, by zrekonstruować makabryczne wypadki, które wydarzyły się tam w 1999 roku. Jednak granica między tym, co zmyślone, a tym, co rzeczywiste, coraz bardziej się zaciera. Czy bohaterowie „Księgi cieni" zabijają wskutek diabelskich podszeptów wiedźmy, czy też w wyniku zbiorowego szaleństwa rozpętanego przez media wokół The Blair Witch Project?



Dla kogo?
Dla dorosłych

Zalety
The Blair Witch Project był jednym z najwięszych i najbardziej spektakularnych sukcesów kina niezależnego. Zainteresowanie zmyśloną historią, reklamowaną jako prawdziwa, podsycano kampanią w internecie.

OSTATNI SMOK

✪ 1.01; TVP 1, Śr, g. 17.25
✪ Fantasy, USA, 1996
✪ reż. Rob Cohen
✪ wyst. Dennis Quaid, David Thewlis



Fabuła
Stary król walczy z chłopskim powstaniem. Podczas kolejnej bitwy ginie, a jego syn zostaje ciężko ranny. Królowa prosi o pomoc sędziwego smoka, a ten odstępuje królewiczowi połowę swego serca – pod warunkiem, że obdarowany będzie przestrzegał kodeksu rycerskiego.

Dla kogo?
Kino familijne

Zalety
Jeden z tych filmów fantasy, który z powodzeniem oglądają również osoby zazwyczaj stroniące od tego gatunku. Znakomicie opowiedziana, sentymentalna, lecz dynamiczna historia ostatniego pogromcy smoków, który staje oko w oko z ostatnim żyjącym smokiem. Dzięki staraniom specjalistów, smok jest jak najbardziej postacią z krwi i kości. Duża w tym zasługa Seana Connery, który użyczył swego głosu tytułowemu potworowi.

PIERWSZA FALA

✪ Od 9.12, TV 4, Pn., g. 20.00
✪ Serial Fantasy, II seria, Kanada 1998
✪ reż. Holly Dale, Rob LaBelle
✪ wyst. Sebastian Spence, Rob LaBelle, Dana Brooks

Fabuła
Cade Foster, były złodziej, który całe swoje życie poświęcił żonie i pracy, zaczyna odkrywać, że obce cywilizacje wnikają w ludzką populację. Potwierdzeniem tego jest tragiczne w skutkach ostrzeżenie. Ścigany przez policję i tajnego agenta rządowego. Foster odkrywa czterowiersz Nostradamusa, który mówi o 3 falach, które mają zniszczyć Ziemie. Jedynie wybraniec może zapobiec zagładzie...

Dla kogo?
Dla młodzieży

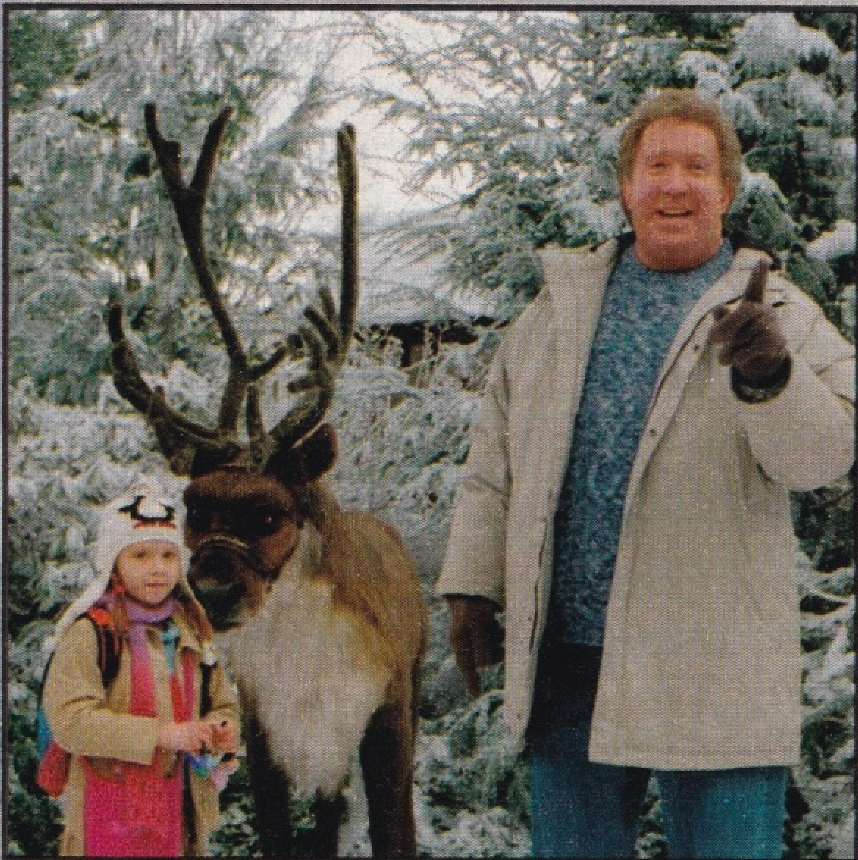
Zalety
Mutanci, Obcy, klony – to jedni z bohaterów tej serii. W Kanadzie serial cieszył się sporą popularnością przez trzy kolejne sezony (1998-2001). Mimo, że nie ma tu topowych aktorów, akcja bywa na tyle wciągająca, że warto poświęcić czas na śledzenie kolejnych odcinków.

Nowości z małego i wielkiego ekranu

Paweł Ziemkiewicz

ŚNIĘTY MIKOŁAJ 2

W kinach od 13 grudnia
Komedia, USA, 2002
Reżyseria: Michael Lembeck
Obsada: Tim Allen, Judge Reinhold, Wendy Cewson
Czas: 105 min.



Fabuła

Druga część bardzo popularnego filmu familijnego „Śnięty Mikołaj" z 1994 roku. Jednak nie jest to na siłę zrealizowany ciąg dalszy, tylko bardzo zabawny film opowiadający dalsze dzieje bohaterów poznanych w poprzedniej części. Główny bohater, Scott Calvin, znakomicie pełni obowiązki Świętego Mikołaja, ale okazuje się, że jego kontrakt przewiduje zawarcie związku małżeńskiego – Święty Mikołaj nie może być kawalerem. Jakby było mało kłopotów, okazuje się, że syn Scotta bardzo narozrabiał w szkole i grożą mu za to poważne konsekwencje. Jednym słowem, potrzebna jest interwencja ojca. Scottowi nie pozostaje nic innego, jak wrócić do domu, by pomóc synowi i znaleźć odpowiednią kandydatkę na żonę. Tymczasem pod jego nieobecność na biegunie fabrykami zabawek zarządza zastępca Scotta, który zupełnie sobie nie radzi, więc nadchodzące święta stoją pod znakiem zapytania.

Zalety

„Śnięty Mikołaj 2" to znakomita komedia familijna dla całej rodziny, a opracowanie filmu w polskim dubbingu umożliwia jego odbiór także młodszym widzom.

KRÓL LEW

Od 25 grudnia w kinach IMAX
Komedia, USA, 1994
Reżyseria: Roger Allers, Rob Minkoff
Obsada: Matthew Broderick, Jeremy Irons, James Earl Jones, Whoopie Goldberg, Rowan Atkinson
Czas: 88 min.

Fabuła

W pewnej afrykańskiej krainie przychodzi na świat następca tronu, młody lew imieniem Simba. Jednak brat króla, Skaza, nie jest zachwycony tymi narodzinami i postanawia za jednym zamachem pozbyć się króla, a winą za jego śmierć obarczyć jego syna. W wykonaniu iście diabelskiego planu pomagają mu trzy wredne hieny. Po latach, tułający się na wygnaniu Simba postanawia wrócić w rodzinne strony i upomnieć się o swoje prawa.

Wielki powrót na ekrany kin klasycznego filmu z wytwórni Walta Disneya. Tym razem jednak, „król lew" wchodzi na największe ekrany świata do kin IMAX. Ogranicza to możliwość obejrzenia go przez wielu widzów, bo w Polsce są tylko trzy kina w tym systemie (w Warszawie, Krakowie i Katowicach), ale każdy, kto ma tę możliwość, powinien z niej skorzystać. Data polskiej premiery (25 grudnia) jednoznacznie sugeruje, że wycieczka do kina może stać się znakomitym prezentem gwiazdkowym dla najmłodszych.



Zalety

Piękna, wyciskająca łzy wzruszenia opowieść o miłości i przyjaźni. Ale również o tym, że zło czai się tuż koło nas. Niewątpliwym atutem filmu jest znakomita muzyka Hansa Zimmera i przebojowe piosenki Eltona Johna, a na olbrzymim ekranie IMAX'a wspaniale animowane sceny nabiorą dodatkowego rozmachu.

PRZEPOWIEDNIA

Premiera DVD 21 października
Dystrybutor: Monolith
Reżyseria: Mark Pellington
Obsada: Richard Gere, Laura Linney, Will Patton, Alan Bates
Czas: 114 min.

Fabuła

Film oparty na książce opisującej autentyczne wydarzenia z lat pięćdziesiątych. Sceptycznie nastawiony do zjawisk paranormalnych dziennikarz nagle staje twarzą w twarz z kompletnie niewytłumaczalnymi zjawiskami. Jego desperackie dążenie do wyjaśnienia zagadki prowadzą go na spotkanie z czymś, czego nie potrafi zaakceptować. Bardzo ciekawie zrealizowany film o spotkaniu realnego świata z czymś całkowicie niewytłumaczalnym.

Zalety

Dobrze poprowadzona akcja, znakomicie budowany nastrój – film dla miłośników rzeczy niesamowitych i opowieści o duchach. Raczej dla starszej młodzieży i dorosłych.

BLADE – WIECZNY ŁOWCA II

Premiera DVD 28 listopada
Dystrybutor: Warner
Reżyseria: Guillermo Del Toro
Obsada: Wesley Snipes, Kris Kristofferson, Rom Perlman
Czas: 116 min.

Fabuła

Druga część horroru z mistrzem kina akcji, Wesleyem Snipem w roli tytułowej. Do Blade'a, który od lat walczy z wampirami, przychodzi delegacja wampirów z prośbą o pomoc (!). Otóż pojawił się nowy gatunek, który jest silniejszy od wampirów i rozmnaża się dużo szybciej. Tak szybko, że wkrótce na Ziemi nie będzie ani wampirów, ani ludzi.

Zalety

Blisko dwie godziny niesamowitej akcji, walk na różne bronie. Uwaga, dużo krwi (jak to w filmach o wampirach). Dla miłośników gatunku i ostrych filmów sensacyjnych. Raczej dla dorosłych (bardzo okrutne, czasem wręcz niesmaczne, sceny).



GWIEZDNE WOJNY: ATAK KLONÓW

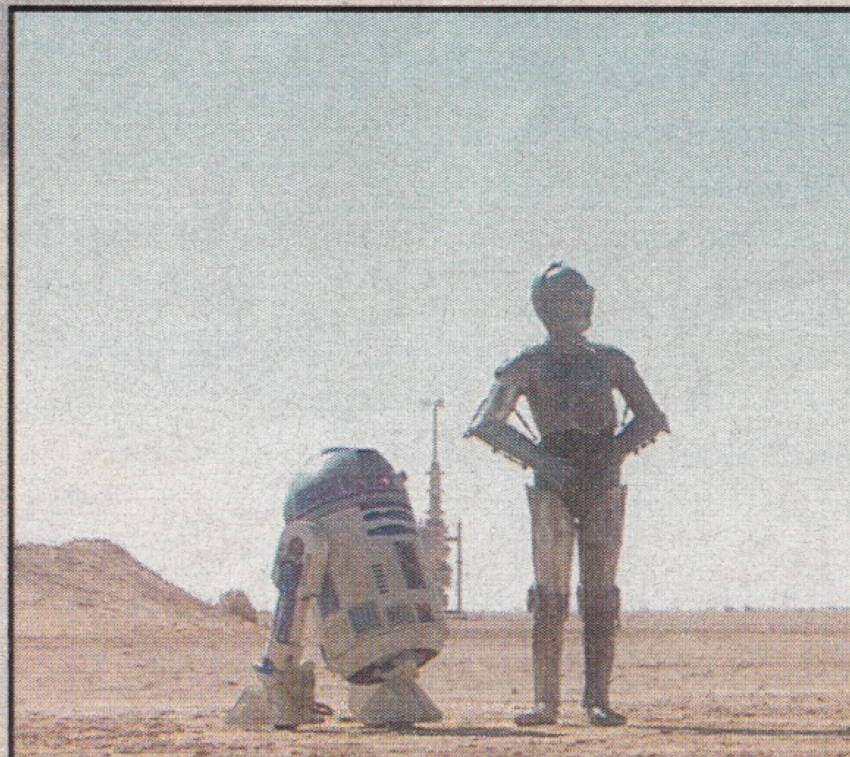
Premiera DVD 13 listopada
Dystrybutor: Imperial
Reżyseria: George Lucas
Obsada: Ewan McGregor, Natalie Portman, Hayden Christensen, Christopher Lee
Czas: 142 min.

Fabuła

Dalsze dzieje młodego Anakina Skywalkera i pięknej Amidali, walka o uratowanie Republiki, pojedynki w Kosmosie i na miecze świetlne.

Zalety

Właściwie nie potrzeba żadnych rekomendacji. Po prostu znakomity film z najpopularniejszego kinowego cyklu świata. Świetna zabawa dla wielbicieli Gwiezdnej Sagi. Doskonały prezent nie tylko dla młodych widzów.





IMPOSTOR

Premiera DVD 25 listopada
Dystrybutor: SPI
Reżyseria: Gary Fleder
Obsada: Gary Sinise, Madeleine Stowe, Vincent D'Onofrio, Gary Dourdan
Czas: 95 min.

Fabuła
Science fiction. Scenariusz oparto na opowiadaniu mistrza i klasyka literatury s-f, Philipa K. Dicka. Przygnębiająca wizja przyszłości, w której Ziemia toczy kosmiczną wojnę. Jak często u Dicka bywało, bohaterem jest samotny obywatel, którego los zależy od nieubłaganych agencji rządowych.Znany i ceniony naukowiec zostaje oskarżony o szpiegostwo na rzecz wrogiej Ziemi cywilizacji. Przekonany o swojej niewinności mężczyzna postanawia za wszelką cenę dowieść swojej niewinności.

☑ Zalety
Znakomita obsada, bardzo dobre efekty specjalne. Dla miłośników gatunku (i raczej od 15 lat ze względu na trudną tematykę filmu).



TRZYNAŚCIE DUCHÓW

Premiera DVD 9 grudnia
Dystrybutor: Columbia
Reżyseria: Steve Beck
Obsada: Embeth Davidtz, Tony Shalhoub, F. Murray Abraham, Shannon Elizabeth
Czas: 91 min.

Fabuła
Horror. Pewien prawnik dostał w spadku bardzo stary dom. Nie wie jednak, że jest on zamieszkany przez trzynaście duchów, które wcale nie mają ochoty na towarzystwo.

☑ Zalety
Ciekawy film, ale tylko dla miłośników gatunku i raczej nie dla młodszej widowni.

FACECI W CZERNI 2

Premiera DVD 17 stycznia
Dystrybutor: Warner
Reżyseria: Barry Sonnenfeld
Obsada: Tommy Lee Jones, Will Smith, Lara Flynn Boyle
Czas: 82 min.

Fabuła
Kontynuacja opowieści o strażnikach ludzkości pracujących w tajnej agencji rządowej chroniącej Ziemię przed atakami z kosmosu. Choć zgrabnie opowiedziana, część druga nie dorównuje oryginałowi, ale nadal jest to bardzo zabawna komedia. Po raz kolejny Ziemi zagraża straszliwe niebezpieczeństwo, ale jedyny człowiek, który może mu zapobiec odszedł z agencji. Trzeba go wbrew jego woli przywrócić do służby by wszystko znów wróciło do normy. .

☑ Zalety
Sporo dobrej zabawy i humoru, aczkolwiek prawie wszystko to „powtórka z rozrywki". Film dla nieco starszej młodzieży i miłośników komedii fantastycznych.

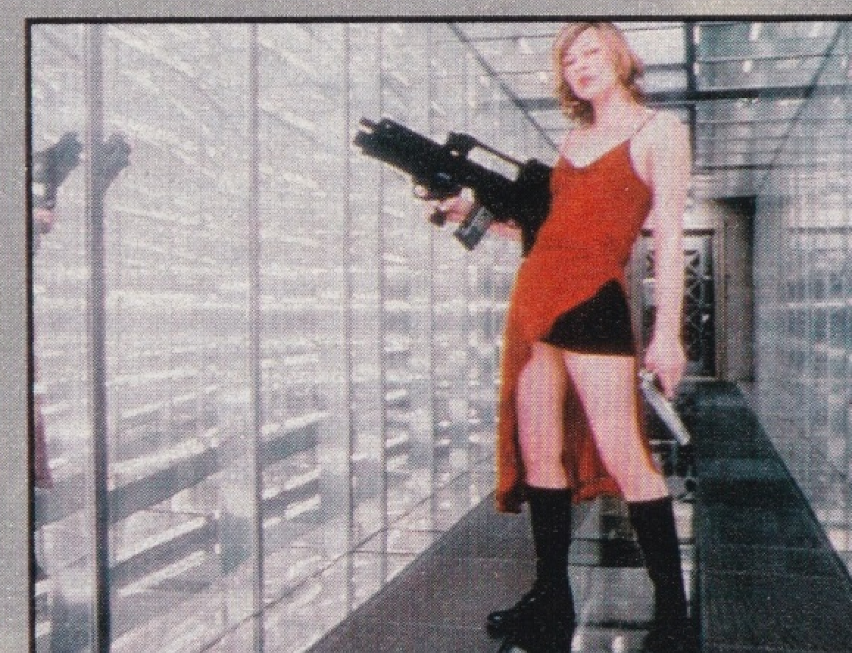


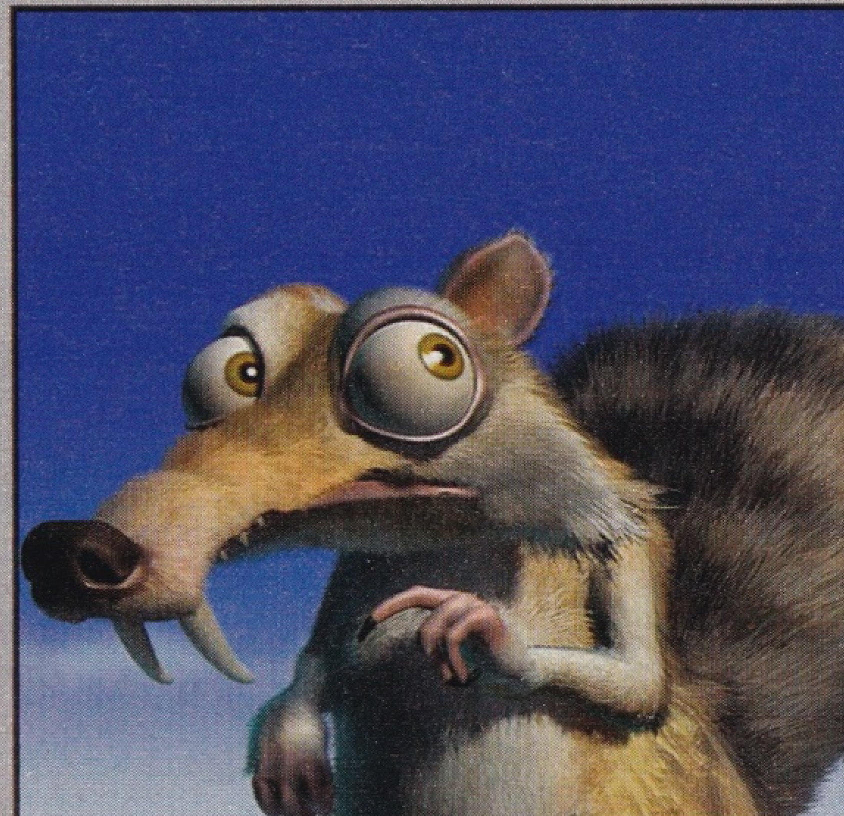
RESIDENT EVIL

Premiera DVD 16 grudnia
Dystrybutor: Vision
Reżyseria: Paul Anderson
Obsada: Milla Jovovich, Michelle Rodriguez, Eric Mabius, James Purefoy
Czas: 104 min.

Fabuła
Ekranizacja znanej gry komputerowej. Specjalna jednostka komandosów udaje się do bazy naukowej, w której zdarzył się wypadek. Nikt jednak nie wie, że wszyscy pracownicy bazy zmienili się w żywe trupy. Aby zakończyć misję, komandosi muszą przede wszystkim przetrwać.

☑ Zalety
Świetne efekty specjalne i dynamiczna akcja. Kilka razy można się naprawdę przestraszyć. Ale film spodoba się raczej tylko zdeklarowanym miłośnikom gatunku. Z uwagi na wielość bardzo krwawych i brutalnych scen nie powinny go oglądać dzieci .



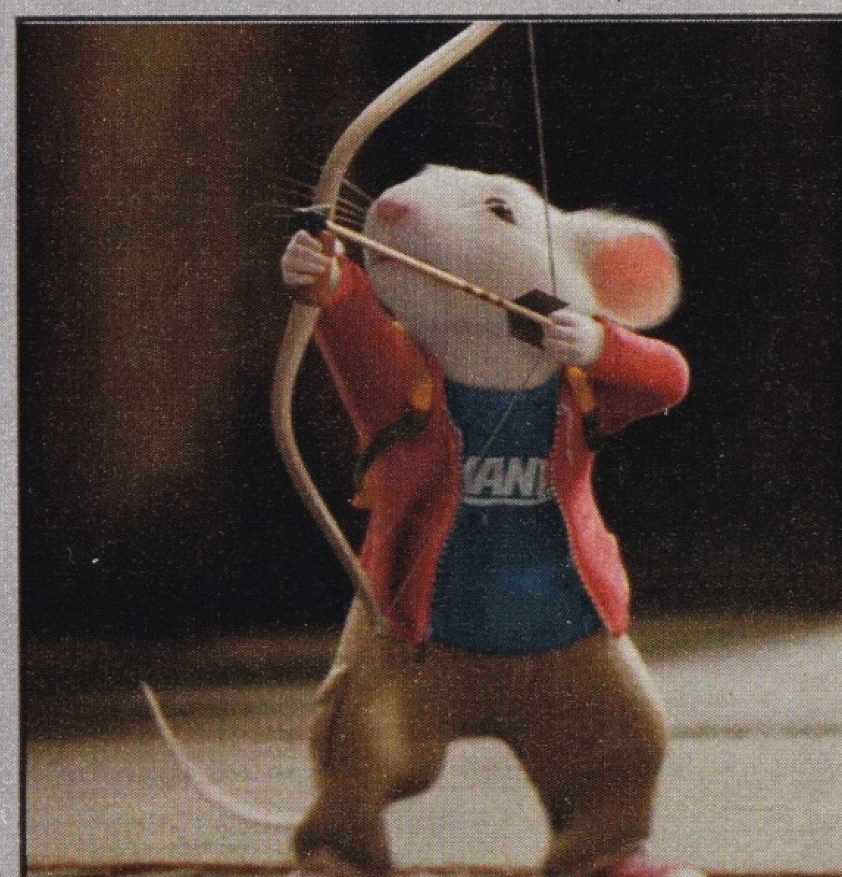


EPOKA LODOWCOWA

Premiera DVD 30 stycznia
Dystrybutor: Imperial
Reżyseria: Chris Wedge
Obsada: Ray Romano, John Leguizamo, Denis Leary (wersja polska Wojciech Malajkat, Cezary Pazura, Piotr Fronczewski)
Czas: 81 min.

Fabuła
Pełnometrażowy film animowany w całości zrealizowany techniką komputerową. Akcja toczy się przed 20 000 tysiącami lat i opowiada o przygodach trójki niezwykłych bohaterów: mamuta, leniwca i tygrysa szablozębego.

☑ Zalety
Pełna humoru opowieść oraz dowcipne i znakomicie zagrane dialogi składają się na film dla widzów w każdym wieku. Znakomity prezent dla całej rodziny, szkoda tylko, że płyta DVD trafi na rynek dopiero w styczniu (kasety wideo są w sprzedaży już od listopada).



STUART MALUTKI 2

Premiera DVD 3 grudnia
Dystrybutor: Warner
Reżyseria: Rob Minkoff
Obsada: Geena Davis, Hugh Laurie, Jonathan Lipnicki
Czas: 78 min.

Fabuła
Komedia dla całej rodziny. Druga część opowieści o malutkiej myszce mieszkającej z ludźmi. Tym razem Stuart walczy, między innymi, o uratowanie swojej przyjaciółki, małego ptaszka imieniem Margalo.

☑ Zalety
Bardzo dobry prezent dla całej rodziny (zwłaszcza z małymi dziećmi).



ASTERIX I OBELIX: MISJA KLEOPATRA

Premiera DVD 18 listopada
Dystrybutor: SPI
Reżyseria: Alain Chabat
Obsada: Christian Clavier, Gerard Depardieu, Jamel Debbouze, Monica Belluci
Czas: 104 min.

Fabuła
Największy przebój francuskiego kina w historii. Bardzo śmieszna i doskonale zrealizowana ekranizacja jednego z najsłynniejszych komiksów. Tym razem akcja rozgrywa się w starożytnym Egipcie.

☑ Zalety
Każda scena aż skrzy od dowcipnych dialogów i śmiesznych sytuacji. Odbiór ułatwia bardzo dobry polski dubbing. Prezent dla całej rodziny.



SPIDER-MAN

Premiera DVD 7 listopada
Dystrybutor: Warner
Reżyseria: Sam Raimi
Obsada: Tobey Maguire, Kirsten Dunst, Willem Dafoe
Czas: 121 min.

Fabuła
Pierwsza kinowa adaptacja kultowego amerykańskiego serialu. Zaraz po wejściu do kin „Spider-Man" zaczął bić rekordy kasowe. Fabuła dość typowa dla opowieści o herosach – młody, trochę niezgrabny licealista zostaje ukąszony przez zmutowanego pająka. Wkrótce odkrywa, że dzięki temu został obdarzony nieludzką mocą – ma niezwykle czuły „pajęczy zmysł", potrafi snuć pajęczynę i wspinać się po pionowych ścianach. Po tragicznej śmierci swojego opiekuna Spiderman postanawia walczyć ze Złem.

☑ Zalety
Bardzo dobrze zrealizowany film rozrywkowy, nadaje się nawet dla dość młodych widzów. Dwie godziny świetnej rozrywki.

Zdjęcia: archiwum wydawnictwa Bauer

STARA BAŚŃ

Na planie polskiej superprodukcji

Jerzy Hoffman zakończył zdjęcia do ekranizacji powieści „Stara Baśń" Józefa Ignacego Kraszewskiego. Budżet podobno przekroczył sumę 3 milionów dolarów. W obsadzie filmu znalazły się liczne gwiazdy polskiego kina, aktorzy znani także z hoffmanowskiej ekranizacji „Ogniem i mieczem" Henryka Sienkiewicza. Wystąpią między innymi Michał Żebrowski (Ziemek), Daniel Olbrychski (Piastun), Bohdan Stupka (Popiel), Katarzyna Bujakiewicz (Mila), Marina Aleksandrowna (Dziwa). Film przez pół roku będzie montowany, zostaną dodane komputerowe efekty specjalne, wreszcie zostanie udźwiękowiony (muzykę pisze Krzesimir Dębski). Premiera Starej Baśni przewidywana jest we wrześniu 2003 roku.

W scenariuszu napisanym wspólnie w Józefem Henem, reżyser wprowadził liczne zmiany w stosunku do powieści. W filmie nie ma np. Germańskich Sasów, natomiast wystąpią Wikingowie sprowadzeni jako najemnicy przez księcia Popiela, a jego żona (Małgorzata Foremniak) będzie przypominała słowiańską Lady Makbet.

Pierwszy klaps padł pod rogalińskimi, wiekowymi dębami, potem ekipa przeniosła się nad biskupińskie jeziora, wreszcie do Skansenu Archeologicznego w Biskupinie. Wtedy na planie pojawili się Wikingowie. Przy molo wypoczynkowego ośrodka Relaks (nad jeziorem ośćwieckim), zacumowała wielka łódź należąca do Bractwa Wikingów z podwarszawskiego Zalewu Zegrzyńskiego. Popłynęła w kierunku zachodzącego słońca. To jedna z początkowych scen filmu (pierwszą będą wróżby, jakich wysłuchuje Popiel od kapłanek w Świątyni Światowida). Członkowie Bractwa nie tylko wcielili się w postacie Wikingów, ale przywieźli także własną broń i stroje. Zagrali zarówno sceny w łodzi, jak i zostali wykorzystani w czasie konnego najazdu na okoliczne wsie. Mieliśmy okazję obserwować realizację sceny ataku Wikingów, od których strzały zginęła piękna Mila, ukochana Ziemka.

Wiesław Adamik

Dlaczego Stara Baśń będzie klapą?

1. Bo wszyscy już mają dość oglądania Żebrowskiego, zwłaszcza po serialu Wiedźmin.
2. Bo Małgorzata Foremniak nie nadaje się do niczego innego jak udziału w głupawych, tasiemcowych telenowelach.
3. Bo polscy reżyserzy wyspecjalizowali się w pozbawionym fantazji powielaniu literackiej klasyki typu Quo Vadis, Przedwiośnie, Pan Tadeusz, czy Zemsta. Dlaczego Hoffman ma być lepszy?
4. Bo w Polsce nie ma pieniędzy na realizację udanego filmu kostiumowego, a żaden z reżyserów nie ma talentu na miarę Mela Gibsona – twórcy Braveheart.
5. Bo jeśli Hoffman nic nie nauczył się od czasów Ogniem i Mieczem, to przy efektach specjalnych będziemy się kulać ze śmiechu.
6. Bo kto przy zdrowych zmysłach może identyfikować się z bohaterami o imionach Ziemek, Piastun i Dziwa?





Zdjęcia: Wiesław Adamik

MICHAŁ ŻEBROWSKI – WYWIAD

Monika Kaniowska – W wieku 25 lat odcisnął Pan dłoń na Bulwarze Gwiad w Międzyzdrojach. Wydaje się jednak, że sukcesy aktorskie w teatrze telewizji i główne role w polskich superprodukcjach nie zachwiały Pana równowagi wewnętrznej? Jak Pan to osiągnął?

Michał Żebrowski – Staram się rzetelnie wykonywać mój zawód i zachowywać dystans do tego, co dzieje się poza planem filmowym czy studiem nagrań. Dla mnie ważne jest tworzenie, granie ról, a nie medialny szum. Staram się go nie powiększać i w wywiadach ograniczam się do mówienia o rzeczach ściśle związanych z aktorstwem i promocją moich kolejnych filmów i płyt.

MK: Na ogół aktorzy dbają o swój aktorski wizerunek, a Pan ?

MZ: Nie mam wpływu na to, jakie etykietki przylepiają mi krytycy bądź widzowie. Równowagę zawdzięczam skupianiu się na zawodzie. Kocham przyrodę i najchętniej wypoczywam w jakimś – niekoniecznie odległym i egzotycznym – zakątku, gdzie jest jakaś chata, jeziorko i spokój.

MK: Po głównych rolach w „Ogniem i mieczem“, „Panu Tadeuszu“ oraz „Wiedźminie“ wciela się Pan w postać młodego Ziemka w ekranizacji „Starej baśni“ Józefa Ignacego Kraszewskiego? Czy to trudna rola?

MZ: Oprócz tego, że będę jeździł konno i patrzył partnerce głęboko w oczy, muszę wykazać się inteligencją, co uważam w roli Ziemka za trudne. Muszę jednak temu sprostać. Wszystko to na szczęście znajduje się w scenariuszu Hoffmana i w powieści. Mam dużo scen na koniu, ale to podstawa warsztatu każdego aktora.Trenowałem jazdę do roli Ziemka w Łazienkach pod okiem Izabeli Gronowskiej.

MK: Na czym opiera Pan swoje przekonanie, że ludzie reagują tak samo, jak reagowali tysiąc lat temu? Wtedy młodych chłopców wychowywano inaczej niż dzisiaj.

MZ: Natura ludzka jest niezmienna, tak samo dziś ludzie myślą, pragną, kochają , nienawidzą, jak tysiąc lat temu i świadomość tego pomoże mi w zagraniu tej roli. Poddaję się woli reżysera...

MK: Przyjął Pan rolę w „Starej baśni“ i realizuje projekt nagrania płyt „Poczytaj mi tato“. Czy tak bardzo lubi Pan świat legend i baśni ?

MZ: Tak.Wolę jednak „Ogniem i mieczem“ od „Starej baśni“. Chcę nagrać 5 płyt z bajkami dla dzieci. Zwłaszcza, że mam dwie siostry i dziewięcioro siostrzeńców. Sam byłem wychowany na płytach winylowych, takich jak nagranie bajki o Czerwonym kapturku i wilku z Barbarą Kraftówną i Władysławem Hańczą. Ptasie radio zawsze mnie artystycznie przerastało, ale teraz postanowiłem zmierzyć się z tym, ponieważ firma BMD przekonała mnie do projektu. Tytuł, który sam wymyśliłem odnosi się do zakodowanego w naszej świadomości cyklu książeczek „Poczytaj mi mamo“. Przekonało mnie również to, że całość będzie pięknie zilustrowana muzycznie.

MK: Chce Pan, aby dzieci oderwały się od ekranów telewizyjnych i komputerów i chłonęły żywe słowo?

MZ: To ma znaczenie, ale nie mam aż takich ambicji. Nie mam ideologicznych zamiarów, chciałbym po prostu sprawić dzieciom frajdę.

MK: Dzieci zapominają obecnie o czytaniu i słuchaniu. Są już pokoleniem telewizji i komputerów...

MZ: Tak, mogę to potwierdzić, bo moja starsza siostra czytała znacznie więcej ode mnie, a ja od moich siostrzeńców.

MK: Chciałby Pan również zrealizować jakiś projekt reżyserski?

MZ: Nie, ale szukam dla siebie scenariuszy filmowych z dobrze napisanymi rolami.

MK: Czy ogląda Pan programy telewizyjne?

MZ: Mam na to czas tylko w hotelach. Ostatnio oglądam najchętniej transmisje sportowe z meczów bokserskich. Zacząłem nawet trenować boks. Zrzuciłem przy okazji 9 kilogramów wagi. Przytyłem wcześniej do roli wiedźmina.

MK: Dziękuję za rozmowę.

(wywiad nieautoryzowany)

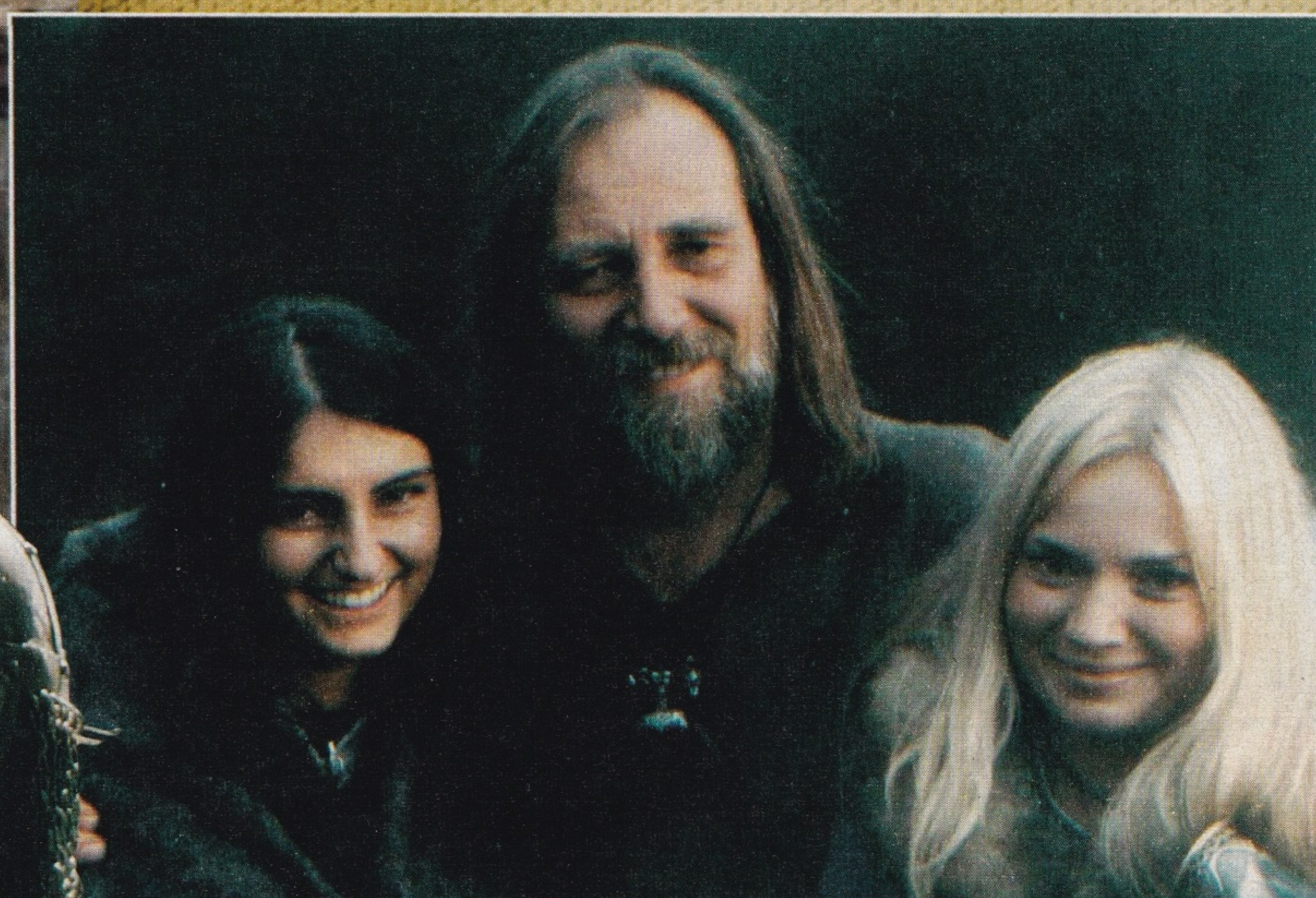
Rozmawiała Monika Kaniowska





Dlaczego Stara Baśń odniesie sukces?

1. Bo wszystkie nastolatki przyjdą oglądać Żebrowskiego.
2. Bo wszyscy faceci przyjdą oglądać Foremniak.
3. Bo Hoffman jakoś poradził sobie z Ogniem i Mieczem, więc dlaczego ma sobie nie poradzić ze Starą Baśnią?
4. Bo scenariuszem zajął się Józef Hen, który jak nikt czuje klimat filmu historycznego.
5. Bo wszyscy chętnie obejrzą baśń o powstaniu państwa polskiego.
6. Bo nauczyciele zagonią uczniów do kin i nabiją producentowi kabzę.







Harry Potter & Komnata Tajemnic

Zapraszamy Was do udziału w konkursie. Poprawne odpowiedzi wysyłajcie SMS na nasz specjalny numer 7164. A oto pytanie:

Draco Malfoy jest członkiem domu:

A: Gryffindor
B: Slytherin
C: Ravenclaw
D: Hufflepuff

Tym razem wśród osób, które podadzą właściwą odpowiedź, rozlosujemy zestawy gier komputerowych (między innymi MORROWIND i NEVERWINTER NIGHTS oraz STARMAGEDDON i S.W.I.N.E.) oraz książek (między innymi ACHAJA Andrzeja Ziemiańskiego, CAŁA KUPA WIELKICH BRACI Rafała Ziemkiewicza, WEŹMISZ CZARNO KURE Andrzeja Pilipiuka i antologię ZAJDEL 2002.



Aby wziąć udział w losowaniu nagród, wyślijcie SMS o treści CL.FH.# (zamiast # wpiszcie A, B, C lub D)

Na odpowiedzi czekamy do końca stycznia 2003
Koszt wysłania 1 SMS wynosi 1,22 zł (z VAT)
Usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Era, Plus GSM, Idea)



Z przyjemnością informujemy, że w konkursie SMS z poprzedniego numeru nagrody wylosowali:

Tadeusz Ferens z Płocka, Eryk Lemanowicz z Kotli, Wojciech Szmigielski z Węgrzyna, Tomasz Przedwojewski z Mrągowa, Renata Żukowska z Hajnówki, Cezary Sokołowski z Warszawy, Maciej Trelewicz z Konina, Adam Wrzosek z Warszawy, Zbigniew z Durka z Wyszkowa, Adam Paszkiel ze Skarżyska

Każdy ze zwycięzców otrzymał pakiet nagród składający się z gier: Warrior Kings, Might&Magic IX, S.W.I.N.E., Heroes of Might&Magic IV, Etherlords, Starmageddon ***oraz książek*** *Cała kupa wielkich braci* Ziemkiewicza, *Niedokończone Opowieści* Tolkiena, *Weźmij czarno kure* Pilipiuka oraz *Zajdel 2002 – antologia polskich opowiadań*

W następnym numerze (między innymi):

- Stephen King – wszystko o mistrzu horroru
- Cenobici – koszmar rodem z Hellraisera
- Majowie i Aztekowie – tajemnice sprzed tysięcy lat
- Robin Hood – czy istniał naprawdę? Kim był?
- Klonowanie ludzi – dramatyczna przyszłość

...oraz opowiadania i recenzje (kino, DVD, książki, gry)

Kolejny FANTASY CLICK! już 25 lutego 2003

WOLNO KOPAĆ

Wieśmin!

Gollum powraca! Nie zniknął w trzewiach ognistej Orodruiny. Powrócił, by motać, knować, zdradzać i opluwać. By napawać się ludzkim bólem i cieszyć z ludzkich nieszczęść. Oto redaktor Gollum – nowa gwiazda magazynu Fantasy!

Gollum przyznaje nagrodę

Po raz pierwszy w historii, mój ssskarbie, mamy okazję przyznać nagrodę *Zgniłej Parówy* dla najgorszego dzieła z gatunku fantasy/s-f/horror. Besssapelacyjnie, mój ssskarbie, nagroda ta przypada filmowi *Wiedźmin* oraz jego tfu, tfu tfurcom (tzw. reżyser Brodzki oraz tzw. scenarzysta Szczerbic). Nagroda przyznana zostaje za to, że z dynamicznych, emocjonujących i pełnych humoru opowieści Sapkowskiego autorzy stworzyli najnudniejszy teatr telewizji świata. Efekty specjalne na żałosnym poziomie, dialogi wywołujące wymioty, fabuła żwawa niczym śpiący żółw, a gra aktorska rodem ze szkolnego teatrzyku dla dzieci upośledzonych. Nigdy jeszcze Gollum nie był tak pewny swojej decyzji, mój ssskarbie!



Wszystko o Wiedźminie

Prezentujemy opinie internautów na temat tego wiekopomnego filmu. Szczerbic i Brodzki! Miłośnicy fantastyki zaproszą was do odciśnięcia dłoni w kupie gnoju tak, by przetrwały jako pamiątka dla przyszłych pokoleń!

O Ciri...

Dlaczego polskie dzieciaki są takie drętwe?! Przecież tej dziewczynie od Ciri należy się śmierć przez ćwiartowanie, ścięcie głowy, uduszenie, łamanie kołem i wszystkie inne w tym stylu! Bardziej spieprzyć się roli nie dało! Jeśli mnie czyta, to niech wie, że w imieniu fanów Sapka „Po trzykroć cię przeklinamy, trzykrotnie na ciebie spluwamy!"

www.stopklatka.pl, Varda

Chy-ba was poz-nał. Myś-la-łam, że to czło-wiek, jest ta-ki sam, tyl-ko te si-we wło-sy – wyrzęził robot z wadliwie działającym modułem generowania mowy. A ja strzeliłem potężnego baniaka, bo zaczęły się klimaty rodem z P.K. Dicka. Czy obca rasa, która wysyła swoich humanoidalnych szpiegów do wiedźminlandu, nie mogłaby się postarać o lepsze interpretery mowy? Czy to taki duży wydatek? Ano widzicie, oczom mym modrym ukazała się Ciri, ale to nie Ciri była, a wzmiankowany robot. Bo nie wierzę, że istota ludzka, żyjąca w społeczeństwie, może tak dukać. Widno upośledzona albo co.

http://radkowiecki.republika.pl

O smoku...

Ja tam nie widziałem żadnego szybkiego smoka, chyba mi z tej szybkości z kadru uciekł. Bo ten złocony Komputerowo Zanimowany Smok ruszał się tak, jak ja, gdy w akademiku pełzałem z imprezy do pokoju.

http://radkowiecki.republika.pl

O aktorach...

A na końcu znowu mamy motyw ogniska – wszyscy siedzą, gapią się w płomienie i zastanawiają się: czy przeczytanie scenariusza przed wzięciem roli było faktycznie ponad moje siły?"

http://radkowiecki.republika.pl

Co pokazała nam TV?

W następnej scenie zobaczyłem smerfa. Pomyślałem, że ten serial jest naprawdę niezłym generatorem delirek – tydzień temu dwóch Daintych, dzisiaj duży smerf. Ale nie smerf to był, o nie. To, że niebieski, nic nie znaczy. Tenże smerf przemknął przez dziedziniec z rozwianym włosiem i stwierdziłem, że pewnie przed strzygą ucieka. A tu siurpryz – on wcale nie ucieka, tylko goni łysego. I nagły błysk. Oświecenie. To nie smerf. To jest... strzyga! Przez głowę przelatują mi kilkanaście przynajmniej epitetów i porównań opisujących mój stan ducha, ale zostanę przy jednym: co to k... było? A jak wam się wydaje, że niebieska strzyga przelatująca przez kadr i spadająca na garb łysego to wszystko, co przewidzieli twórcy dla twardzieli oglądających serial, to jesteście w błędzie. Chwilę potem dostaliśmy Geralta w samurajskim kasku. A jakby tego jeszcze było mało, okazuje się, że wiedźmin ma pilota na podczerwień do zapalania pochodni. Nie zgrywam się – dusi paluchem na przycisk, światełko czerwone się pojawia i pochodnie stają w ogniu. Jeżeli myślicie, że pół szklanki alkoholu pomogło mi się uporać z wizjami scenarzysty, to się grubo mylicie. Zacząłem głośno i plugawie kląć, a potem, dla higieny psychicznej, krzyczeć.

http://radkowiecki.republika.pl

A potem jest wzruszająco bardzo: Geralt gada z robocikiem (autor nazywa tak Ciri z uwagi na rewelacyjną grę aktorską – przyp. red. Gollum), a na dziedziniec zamku wchodzą Indianie z darami. Idą pospołu Hopi, Navaho, Dakota, Paunisi, Komancze, Apacze i Irokezi, zjednoczeni wspólnym nieszczęściem. Niosą łuki, szypy, miecze, ale nie wiem, do czego te narzędzia miałyby się przydać pacyfistycznym kapłankom. Po złożeniu tych darów u stóp matki Nenneke poselstwo indianierskie siada przy ścianie malborskiego chramu, zaczyna żuć pemmikan, a nas przytłacza poczucie beznadziejnej psychodelii i surrealizmu tego scenariusza. A jak kolejni członkowie poselstwa kładą przy ognisku dziecko na noszach, a jedna z mniszek czy innych sióstr doskakuje do niego, co by sprawdzić, czy aby dostatecznie tłuściutkie, to ja stwierdziłem, że mieszanie do tego ludożerczych plemion z Karaibów jest grubym nadużyciem. Następnie zaś okazało się, że nadużyciem to ja się charakteryzuję. Konkretnie nadużyciem alkoholu. Indianie to elfy i nie poselstwo z darami tylko uchodźcy uciemiężeni szukający schronienia u ludzi. W następnym odcinku do bram świątyni pewnie jakaś wywerna zastuka. Albo wilkołak. I głosem schrypniętym zażąda azylu, ciepłego posiłku (to będzie ciekawe) i opieki psychologa, bo uciekanie przed siwymi psychopatami z mieczami nadwątla siły psychiczne nawet potworom. Jest rockowo.

http://radkowiecki.republika.pl

Najlepsze cytaty

×Ja jestem jak okruch lodu – nie ugasisz nim pragnienia, ale oparzyć się możesz. (*Yennefer*)

×Ja jak zwykle coś zatłukę, a Yen pracuje nad czymś z miejscowym czarodziejem (*Geralt do Jaskra*)

×No nie, to posągowa postać. Ma jakieś słabe strony? (*Calanthe do Myszowora o Geralcie*)

×Nie znasz się na tych stworach, ale chcą cie pożreć. To pewne. (*Geralt*)

×To pewnie coś znaczy, ale nie wiem co. (*Geralt*)

http://radkowiecki.republika.pl

Hasło roku

Znajdzie się kłonica na dupę Szczerbica.

http://radkowiecki.republika.pl

O filmie...

Film, jak również serial, jest beznadziejny! Zniszczono tu prawie wszystkie postaci: Yen, Jaskra i całą resztę. Krasnoludy są naprawdę dobrze wyrośnięte, ale jakieś takie chude i niewydarzone, mają jakby zaczątek brody, a do tego rzadki jak nieszczęście, poza tym biegają z siekierą do rąbania drewna (może z tym trzeba sie zasacząć na smoki?). O elfach nawet szkoda gadać: niskie, zabiedzone, owłosione (trafiają się?) i oznakowane jak Żydzi w gettcie warszawskim (nieszczęsne opaski na czołach – kto to wymyślił?). Gnomy, dzięki Bogu, występowały mało i nie zdążyłam im się przyjrzeć. Przykro mi, ale w dobie „Lord of the Rings" trudno uniknąć porównań jeśli chodzi o kreację ras! Ani film ani serial nie mają nic wspólnego z książką. Przypominam, że miało to wszystko być oparte na dwóch pierwszych tomach – co w takim razie tam robi Ciri? Jeżeli ktoś nie ma pojęcia o książce, to nie wie, co się w filmie dzieje – kto? Po co? I o co? A jak ktoś ma pojęcie, to się strasznie rozczarował. Krótko mówiąc, to straszna porażka!

www.stopklatka.pl, Deela

Szkoda zdrowia (psychicznego i fizycznego), czasu i energii na oglądanie takiego filmu. Efekty specjalne nie porażają, gra aktorów taka sobie (wyjątek Anna Dymna) i w ogóle do bani... I niech ktoś mi wytłumaczy, dlaczego w biały dzień, podczas walki na rynku, wiedźmin ma rozszerzone źrenice?! Raczej by oślepł...

www.stopklatka.pl, bars

Sapkowski o filmie Wiedźmin

Hiszpański dziennikarz: Szczerze: Czy film jest tak zły, jak mówią? A serial telewizyjny?

A. Sapkowski: Jak zobaczyłem po raz pierwszy film, miałem ochotę wyemigrować i nigdy nie wrócić już do Polski...

www.sapkowski.pl

Rubrykę opracował redaktor Gollum

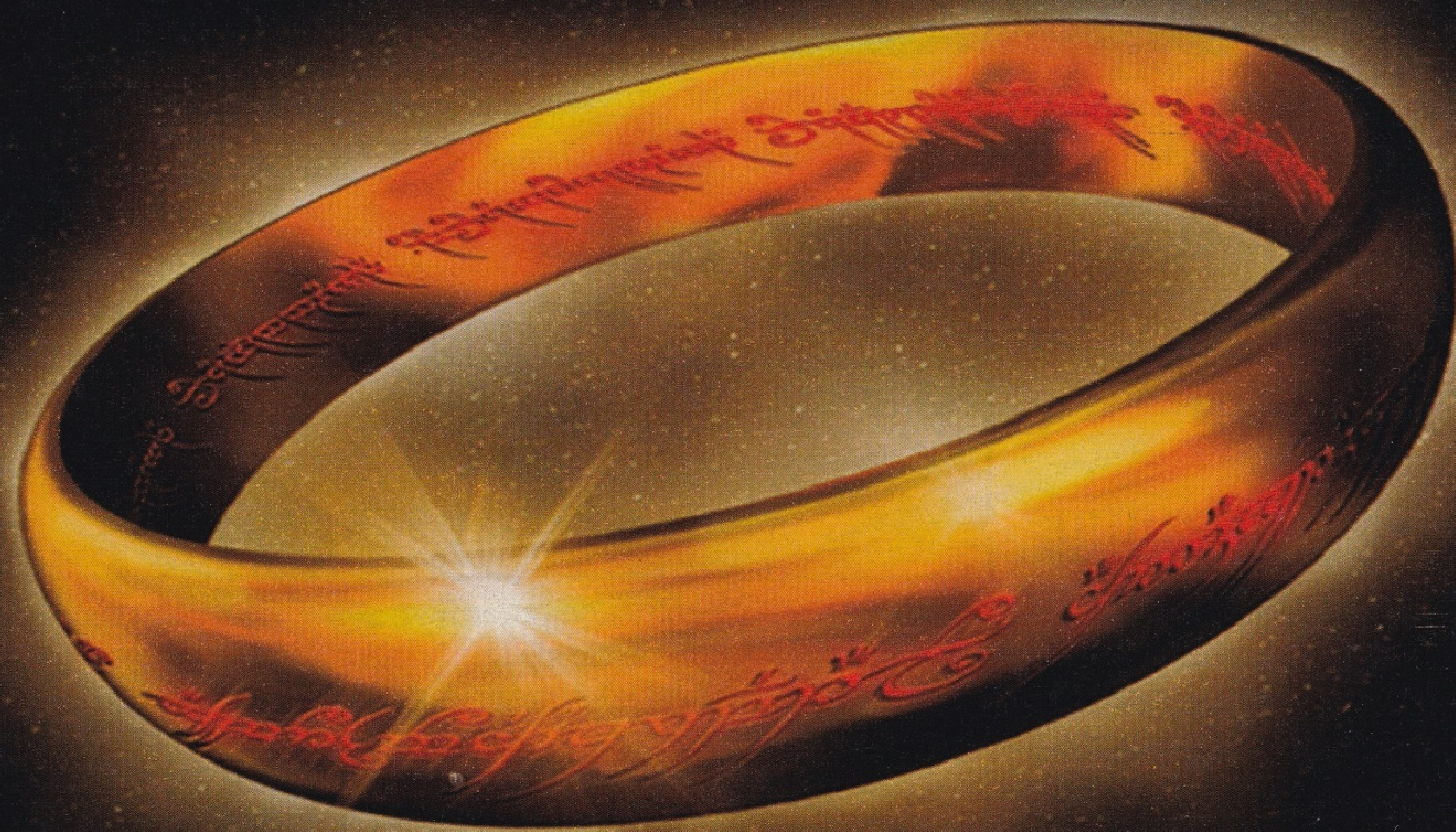
Redakcja nie ponosi żadnej odpowiedzialności za zamieszczane w tym dziale opinie. A najbardziej nie ponosi jej redaktor Gollum. Rys.: Marcin Kułakowski

KONKURS z ...

the LORD of the RINGS™

THE FELLOWSHIP OF THE RING

Do wygrania 25 gier



LotR: The Fellowship of the Ring

A oto nasze pytanie konkursowe:
Jak brzmi nazwisko Froda?
A) Gamgee B) Baggins C) Brandybuck D) Tuk
Jeśli znasz prawidłową odpowiedź, jesteś o krok od szansy na wygraną!



WYŚLIJ SMS I WYGRAJ!



Aby wziąć udział w naszym konkursie, wybierz prawidłową odpowiedź i wyślij ją pod

KONKURSOWY NUMER SMS

7164

Koszt wysłania wiadomości wynosi tylko 1,22 zł (z VAT), usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych (Era, Idea, Plus GSM).

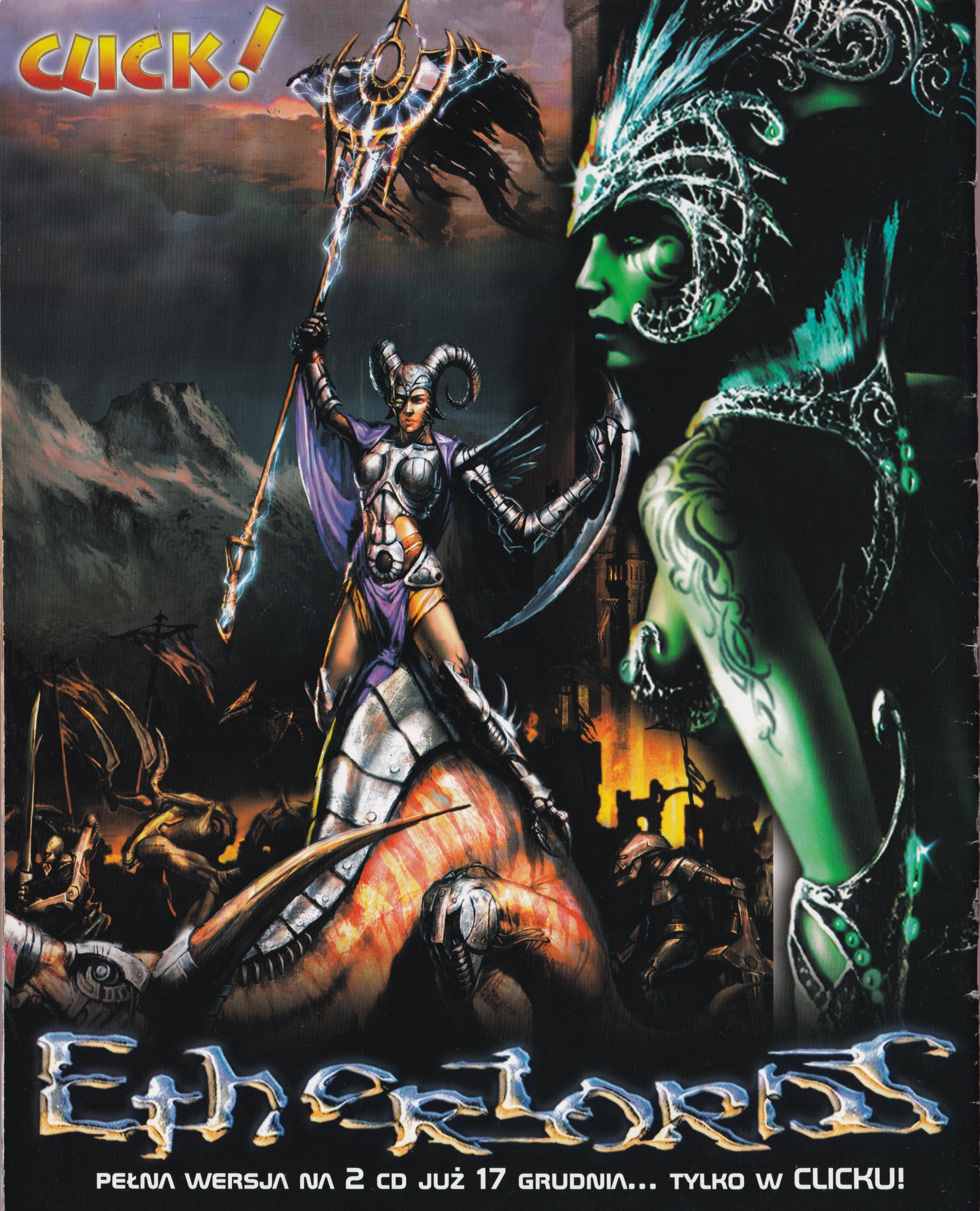
JAK WYSŁAĆ ODPOWIEDŹ?

1. Wybierz odpowiedź (a, b, c lub d).
2. Na podany obok numer wyślij wiadomość:

CL.LR.#

gdzie zamiast # wpisz a, b, c lub d.
3. Na odpowiedzi czekamy do końca grudnia
4. O wygranej zostaniesz powiadomiony telefonicznie lub poprzez SMS.

W losowaniu nagród biorą udział tylko i wyłącznie zgłoszenia wysyłane SMS'em o treści zgodnej z podanym wzorem. W treść wiadomości nie wpisujcie żadnych innych danych. Nie ma ograniczenia liczby SMS'ów od jednego uczestnika.


CLICK!
Etherlords
PEŁNA WERSJA NA 2 CD JUŻ 17 GRUDNIA... TYLKO W CLICKU!